



RODANTE

IDEA ORIGINAL Y DIRECCIÓN GENERAL JAVIER MARTINEZ PRODUCIDO POR ALISSON BENAMDES
FOTOGRAFÍA JAVIER MARTINEZ ARTE DAVID MORENO MONTAJE ANDRÉS OLASCOAGA SONIDO JEISSON
PARRA ILUSTRADOR NEIDER GÓMEZ RIGGINS ALISSON BENAMDES Y DAVID MORENO ANIMACIÓN JAVIER
MARTINEZ ASISTENTE DE PRODUCCIÓN SEBASTIÁN QUINTÍN ASISTENTE DE ARTE ERIKA CASTELBLANCO
COPRODUCCIÓN MAMBA FILMS UNIVERSIDAD CUN.

RODANTE
LIBRO DE PRODUCCIÓN

ALISSON BENAVIDES, JAVIER MARTÍNEZ, DAVID MORENO, ANDRES OLASCOAGA
Y JEISSON PARRA

CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACIÓN SUPERIOR CUN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES
DIRECCIÓN Y PRODUCCIÓN DE MEDIOS AUDIOVISUALES

TRABAJO DE GRADO 3
GRUPO 20128
LUIS FERNANDO GASCA BAZURTO
NOVIEMBRE 2020
BOGOTÁ, D.C.

TABLA DE CONTENIDO

DIRECCIÓN	5
Documento conceptual de Rodante	5
Nota del Director	5
Propuesta de Dirección por Departamentos.....	6
Storyline.....	11
Sinopsis	11
Guion literario	12
FOTOGRAFÍA.....	21
Propuesta de Fotografía	21
Características de iluminación.....	26
Diseño de iluminación.....	28
Referencias visuales y conceptuales.....	29
Guion Técnico.....	31
Storyboard	45
ARTE.....	56
Propuesta de Arte.....	56
Ambientación/Escenografía	56
Paletas de Color	59
Vestuario.....	60
Personajes.....	64
Desglose de arte por escenas	67
SONIDO	71
Propuesta de sonido.....	71

Referentes Sonoros.....	73
Diseño sonoro por escenas	75
MONTAJE	87
Propuesta de edición	87
Programas para la realización	89
PRODUCCIÓN.....	90
Ficha Técnica	91
Cronograma por actividades.....	92
Cronograma general.....	93
Presupuesto por departamentos para taser	94
Presupuesto general.....	96
Ruta de Festivales	97
ANEXOS	98

DIRECCIÓN

Documento conceptual de Rodante

La estructura de este documento es exponer el concepto del ciberpunk y el transhumanismo como parte de las bases de nuestro corto. El transhumanismo en DANTE ha logrado develar parte de la esencia humana ya que es el mejoramiento físico, psicológico o intelectual por medio de avances tecnológicos; el ciberpunk es el escenario distópico que complementa esta historia, porque es un género de ciencia ficción que se deriva ciber, en referencia a la tecnología cibernética y el punk, como emblema de una sociedad opresiva sin ley dominada por la tecnología con una baja calidad de vida como es el caso de DANTE.

Este mundo para mejorar al hombre lo ha cubierto con una capa superficial que oculta su humanidad al igual que la naturaleza que lo rodea. Por eso ahora es más indiferente y la ciudad parece un implante con humanos, que se cubren con una capa de humo y contaminación gracias a la prótesis del mundo que se construye constantemente. Las imágenes y backgrounds estarán dominados por imponentes edificios, en una caótica ciudad de brillantes colores, que se opacan por la densa atmósfera que no presentará ni sol ni luna en la ciudad. En la paleta de color predominaran la variación de rojos y azules neón, ya que irradiaran por la contaminación visual de toda clase de publicidad. La música principal tendrá algunos sonidos robóticos y de sintetizadores con un fondo de profundas atmósferas de la urbe.

Nota del Director

Rodante es una historia que ha sobrevivido debido a su temática pues el drama de un vagabundo con una mascota lo vemos en casi todas partes del mundo y lo más probable es que lo sigamos viendo en el 2035 pues las mascotas cada día toman más protagonismo en una sociedad egoísta y poco sensible con su prójimo, tal vez los animales recuerden al humano ser más digno de llevar las riendas del mundo, recordar sus inicios cuando domesticaron lobos y crecieron junto a ellos.

Este corto refleja a la sociedad que se traga al individuo para moldearlo junto a otros de una manera más práctica, siendo la tecnología aquella mano directriz guía de nuestros destinos.

Propuesta de Dirección por Departamentos

Para la propuesta de sonido 2035. Rodante presenta un punto clave transhumanista, su prótesis ocular, que permite a nuestro personaje ver el alma de la gente para ello vamos a utilizar un leitmotiv de un ruido digital, será cuando DANTE mire a las personas, su prótesis en el ojo se alumbrará en la parte de la ceja como una barra indicadora, generando el sonido, esto se repetirá siempre que vea a cualquier persona de una manera muy sutil, los folios acompañarán de forma constante la historia siendo la cacofonía de la ciudad el canto que blindará la historia con la credibilidad de los sonidos de la tecnología, con sus ruidos de iluminación de gran publicidad, el zumbido de la energía eléctrica, autos que retumban a toda velocidad, los sonidos diegéticos de la frenética urbe que se contonea con la vida nocturna. La música tomará los momentos en que el destino necesita ser escuchado.

Referentes sonido

Pornomotora muy válida para iniciar el corto con sonidos punk progresivos y sintetizados, con un imaginario en el 2020 porque la historia nace en esta fecha y para diferenciar la banda sonora del pasado y el futuro distópico del 2035 utilizaremos música más acorde a un futuro cercano ciberpunk:

Pornomotora – Me Sangran (Video Oficial)

<https://www.youtube.com/watch?v=c4T3cKwwVNc&feature=youtu.be>

Inuvii <https://www.tiktok.com/@inuviii>

otras referencias:

M83 “Wait” (Official Video)

<https://www.youtube.com/watch?v=lAwYodrBr2Q&list=RD3dfku9KriHA&ind>

Radiohead – Myxomatosis <https://www.youtube.com/watch?v=et9izdpGqT4>

Nine Inch Nails – Copy Of a <https://www.youtube.com/watch?v=yA281OuU3rk>

Liquid Soul & Vini Vici – Universe Inside Me

<https://www.youtube.com/watch?v=yvBK1rSUzTc>

El arte que acompañará a Rodante aborda la idea del reciclaje en un futuro cercano distópico, en el que la mayoría de objetos para reciclar son piezas de tecnología esto sin ser un escenario postapocalíptico pues la devastación que se evidenciaría es otra historia. No pretendo dar una versión lastimera de un perro y un vagabundo sin rumbo, se quiere es transmitir los acontecimientos de un presente con esperanzas en fuga y que el despertar de la conciencia no solo se limita a darle la razón a la naturaleza, es ser parte de la acción que transforma el mañana con dignidad y la responsabilidad de ser humano, en un cercano 2035 queremos ver un mundo más acorde a una verdadera evolución, donde los árboles y los animales no estén solo en fotografías, por eso revelamos los pasos que vamos siguiendo en este presente, con ciudades muy tecnológicas, artificiales, frías con vestigios postindustriales en el óxido de sus tuberías externas que recuerdan de dónde venimos y que todo tiene un final, con la voz de su gente hecha grafitis, en muros y puertas que dan fe de la violencia entre grupos o clanes, donde vivir arriba en aquellos imponentes edificios será más seguro y estratifique al individuo. La ciudad es una muestra de la superficialidad de la humanidad, con sus colores neón que destellan de la publicidad (Figura 1), edificios de formas atrevidas y tan altos como montañas que serán decorados con el denso smoke que parece fundirse con las luces ya que no se presentara ni la luna ni el sol en la ciudad.



Figura 1. SIBEWEST – CONTROL

Los tonos utilizados en el grueso de la animación serán azules y rojos neón con sus variantes en violetas tonos que estarán acordes con la línea de destino de una ciudad ciberpunk en contraste veremos una paleta de color diferente en la periferia de la ciudad en un mirador donde acostumbra a ir nuestro personaje principal Dante en el lugar

si se podrá ver la luna y el sol abra diferentes tonalidades de verdes.

Ejemplo de ciudad:

Showtime Andrew H, Behance (Figura 2)

https://www.behance.net/gallery/101922109/SHOWTIME?tracking_source=search_projects%20recommended%7CCyberpunk



Figura 2

En la fotografía la estética visual y artística que se lograra en este corto va de la mano con la realidad y dramatismo de la historia, debido a que las escenas motivacionales de DANTE surgen en un mirador donde quedan vestigios de naturaleza se realizará planos muy abiertos que magnifiquen el contraste de los dos escenarios, el intro de la obra empieza con un Gran plano general de seguimiento desde el mirador a la ciudad de ahí nos conducirá a uno de

los callejones donde toma forma la historia contada con muchos pp y pd de objetos que nos narran de una manera más cercana el por que de la historia. Un juego de sombras con los extras será la clave de la psicología del personaje, ya que la mayoría de extras son oscuros como sombras y nuestro personaje principal también solo que él se gana el color con actos altruistas y de buena fe. La estética fotográfica que se lograra tener en el proyecto tiene un uso de ópticas como las que se usan en la vida real donde las emocionalidades del personaje van acompañadas de encuadres que generen conexión y empatía entre el espectador y la historia que la narrativa visual nos sirva como un puente de transmisión emocional, donde la contextualización del personaje depende mucho de los encuadres que se planteen para generar un diálogo visual, en el cual el uso de las diferentes angulaciones de cámara nos refuercen la imponencia o impotencia del personaje frente a las adversidades, que afronta, donde encuadres íntimos entre RODY y DANTE nos enfatiza esa relación de camaradería y lazos de amistad que se transan entre estos dos.



Para entrar en materia la animación de RODANTE 2035 tiene movimientos de cámara dentro de la narración visual tiene un papel muy importante con el juego de infinity zoom para atravesar instancias de lo que le rodea, donde se jugará de igual manera con una composición visual teniendo en cuenta bokeh creados por distancias focales y distancias de enfoque al sujeto para crear efectos bokeh y separar al personaje del fondo con una estética sutil pero elegante.

Se manejará la inclusión de simulación 3d por medio de profundidad espacial dentro del programa para dar volumen y una estética más clara al corto, además de incluir vfx básicos para dar un poco más de realismo en momentos contundentes de la historia. Los personajes tendrán un rigging fluido muy detallado ya que se rediseñaron con extremidades más largas, para dar una sensación de realismo dentro de la estética de motion graphics. Los background donde se generan las acciones, estarán diseñados con profundidad y volúmenes muy detallados relacionados siempre con la estética de los personajes puesto que la sociedad se funde con el entorno.

En las fotos o periódicos que el personaje principal guarda como recuerdo crearemos un efecto como el de las fotos en prensa de Harry Potter donde las fotos cobran vida y tienen un movimiento relacionado con la escena que muestra y así darle otro toque grato a la narración visual.

Storyline

Un ex circense lisiado recorre las calles de la ciudad como reciclador, posee la facultad de ver a las personas según su alma negra o de color, él ve cada vez más oscuridad, esto lo perturba al punto de querer terminar con su vida, pero desiste de su decisión, al salvar a un enorme perro que se cruza en su camino, juntos hacen un plan para darle más color a la vida, pero se separan de forma abrupta para siempre, sin darse cuenta que consiguieron su objetivo.

Sinopsis

En el año 2035 un ex circense lisiado, llamado Dante, recorre las calles con su carreta en busca de basura tecnológica que pueda aprovechar, es alguien solitario por su condición debido a que se lesionó un ojo y su cabeza en un accidente en la gira de un circo, quedando varado en esta ciudad, hace 15 años. Sufrió un coma profundo, Al despertar casi una década después, tenía una nueva prótesis en el ojo. Desde el accidente posee la facultad de ver a las personas según su alma, si son

buenas las ve de color, si son malas las observa cómo oscuras siluetas, está cansado de ver como las sombras devoran el mundo, Trastornado por el alcohol decide terminar con su vida, lanzándose a una avenida, pero antes que ocurra, un enorme perro se adelanta cruza a toda marcha y es atropellado lesionándose una pata, una niña y su padre observan la situación ella se dirige a donde el perro, quiere ayudarle pero su padre no la deja, Dante observa que la niña toma color, conmovido por la escena, cuida a su nuevo amigo en su carreta lo mejor que puede hasta que se recupera, le recuerda a su antiguo compañero del circo un perro llamado Rody, con el que hacía malabares en la cuerda floja, es la última imagen de su pasado feliz.

Decide hacer un plan junto al perro, a su carreta le coloca un letrero que dice Banco de semillas Rodantes gratis. Con sus conocimientos de entrenamiento animal, entrena a su perro para que realice un show al frente de los parques, consiste en que Rody toma una planta abre un hueco y la siembra luego lleva una regadera y la vacía en la planta, después de los aplausos Dante entregan semillas de árboles, para que los niños siembren en sus casas y luego trasplanten en los parques. Los pequeños al ver el show recrean sus enseñanzas junto a sus padres y así van adquiriendo color. Un día Dante es despertado por los latidos de su perro que es llevado rápidamente por la perrera, sin que él pueda hacer nada, con la cabeza abajo llorando deja su carreta y se marcha sin rumbo, sin percatarse que sus buenas obras lograron que muchos tomen conciencia y ahora tengan color.

Guion literario

RODANTE

ESC 1 EXT/NOCHE CALLEJÓN

En el año 2035 en el mirador de una colina se observa la ciudad, vientos arremolinados se dirigen a ella, llevando consigo una hoja de papel, zoom in a la ciudad. A vista de pájaro nos dirigimos a la futurista urbe, siguiendo la hoja, al entrar a una avenida, se ven pasar los postes de alumbrado, después de

un par de calles giramos llegando a un callejón, seguimos al papel (**imagen 2035 última función del circo más famoso del mundo**) cae en una esquina sobre una pila de basura y objetos, entre estos se destaca un baúl volteado y con la tapa abierta, que deja entrever un extraño tocado de vistosos colores y periódicos que sobresalen, PD de periódicos.

FLASHBACK

SECUENCIA DE MONTAJE. Animación de periódicos que cuentan la vida de Dante. (Los periódicos van saliendo con un efecto de espiral)

PERIODICO 1-(Encabezado e imágenes). Año 2020. Trágico accidente deja varado en esta ciudad al reconocido artista circense DANTE VUELAROSA.

PERIODICO 2-(Encabezado e imágenes). Año 2027. Artista circense mueve sus dedos tras 7 Años en coma por golpe en la cabeza y pérdida de un ojo. Su seguro responde.

PERIODICO 3-(Encabezado e imágenes). Año 2030. Tras una década en coma los medios celebran el despertar de un artista.

PERIODICO 4-(Encabezado e imágenes). Año 2030 DANTE VUELAROSA celebra su nueva prótesis experimental

Fade to black

ESC 2 EXT/NOCHE CALLEJÓN-INT/CARRETA

Dante (45) Alto, pelo cafe y medio largo, desaliñado, algo sucio, lleva una prótesis en un ojo, entra a un oscuro callejón donde está su carreta.

Dante entra al callejón, salen vapores del piso, lleva una botella en la mano, de su boca salen susurros,

DANTE

BRE BBRABRA BBRBA

Tambalea, mira su carreta y se sienta, acaricia una planta que cuelga de un costado, toma un trago, Observa que el sol va a empezar a salir, al alumbrar los primeros rayos en su rostro,

Dante coloca la mano en su frente y se deja caer de espalda, se acomoda dentro de su carreta y duerme.

ESC 3 EXT/DÍA CALLEJÓN-INT/CARRETA

El sol sale y se ubica a las 3pm timelapse de nubes. la luz se filtra por un costado de la carreta, alumbrando un pequeño baúl y un viejo recorte de periódico plastificado pegado en el vehículo, el cual muestra el momento del accidente en enero del año 2020, dormido Dante mueve su cabeza con gestos de angustia,

DANTE

nooo, noo, NOOO

ESC 4 FLASHBACK INT/CARPA CIRCO

Dentro de la carreta nos acercamos al periódico plastificado.

SUEÑO

(Animación del periódico plastificado que está pegado dentro de la carreta)

Se observa a Dante y a un perro cayendo desde la cuerda floja, antes de caer al piso Dante logra sujetar la cadenilla con el nombre de Rody

ESC 5 INT/CARRETA EXT/DÍA CALLEJÓN

Dante se despierta impactado abre los ojos, tomando una bocanada de aire asustado, los rayos del sol penetran su carreta, observa a un lado la botella, la toma bebiendo el último trago que queda, vuelve a cerrar los ojos, en ese instante se escuchan fuertes latidos y aullidos de un perro, Dante gruñe abriendo los ojos, bosteza y se estira. La cámara sale de la carreta y encuadra una placa con el nombre de Rody que está clavada en ella, vemos el callejón y a Dante saliendo de su vehículo, vuelve a estirarse esta vez con más entusiasmo, observa en la esquina una pila de escombros, y objetos se dirige a ellos, mira con desconcierto un poster de propaganda (**imagen 2035 última función del circo más famoso del mundo**) frunce el ceño y lo arranca tirándolo al piso, se agacha

y toma una antena redonda, estropeada la mete a su carreta, y empieza a tirar de ella saliendo del callejón.

ESC 6 EXT/DÍA CALLE

Vemos a Dante caminar por una avenida su carreta se va llenando de objetos mientras el sol avanza al punto de esconderse

ESC 7 EXT/DÍA CHATARRERÍA

Con la puesta de sol, llega Dante a la chatarrería y obtiene un par de billetes y monedas por sus objetos, se marcha, por la misma ruta.

ESC 8 EXT/NOCHE AVENIDA

Dante para un momento se toca el estómago qué ruge de hambre, toma una bolsa colgada en la carreta, saca un pan tan duro que no se lo puede comer, lo guarda y sigue adelante, un auto pasa por un charco y lo lava, él le grita levantando uno de sus brazos.

DANTE

Braablaa, blaa

En un poste observa bolsas de basura, se dirige a ellas, mete la mano, hurgando se corta, maldiciendo

DANTE

Brablablabla

Saca de su bolsillo un trapo y se lo amarra. Se toca el estómago que no para de rugir de hambre, se percata de un restaurante al cruzar la avenida, al llegar observa por la ventana a una pareja cenando, decide entrar, muestra el par de billetes y las monedas que recibió de su trabajo, pero es sacado a empellones por el vigilante, con el rostro amargo se va a otro lugar.

ESC 9 EXT/NOCHE VENTANILLA SUPER 24H

Dante llega exhausto a un supermercado 24 horas, pasa un par de billetes por la ventanilla, hace el pedido

DANTE

Blabla bru

Le devuelven unas monedas una botella de trago y en una bolsa un par de sándwiches con gaseosas se dirige a su carreta, se sienta, bebe una gaseosa y se come un sándwich mirando los carros pasar a toda prisa.

ESC 10 EXT/NOCHE PARQUE MIRADOR

Dante llega a un parque en la periferia de la ciudad, cansado de tirar su carreta, la deja a un lado, saca la botella y observa una pequeña loma a la que decide subir para contemplar la metrópoli, que se contrae y expande como si lo quisiera devorar. Ya en la cima observa una gigantesca luna llena que deslumbra, está envuelta por el humo y espesas nubes que contaminan y se tragan las luces de la ciudad. Pasa el tiempo la luna sube contemplándose totalmente, Hipnotizado por su resplandor, bebe, luego se mira las manos ajadas y con heridas, maltrechas de tanto tirar su carreta, una lágrima se le escapa, acentúa con su cabeza, en ese momento observa una hermosa planta que se empieza abrir al borde de la Loma, dejando ver una flor de radiantes colores que suelta polen como Polvo de estrellas, Dante encantado observa como el polen se abre paso hacia la luz de la luna, se acerca la acaricia y nota que su mano cambia a color puede ver cómo las plantas están conectadas entre ellas por medio de las raíces y el pasto, nota como otras plantas también irradian su tonalidad, bebe Hasta terminar la botella, se recuesta mira su mano y observa el espectáculo hasta quedarse dormido.

ESC 11 EXT/DÍA PARQUE MIRADOR

Dante abre los ojos horrorizado y observa que a su alrededor niños como sombras lo pican con palos.

NIÑOS

Risas jajrajjrejejjajajje

Se incorpora poniéndose de pie los ahuyenta, mira de nuevo la ciudad desde la cima de la loma, tambalea para bajarse, se toma la cabeza con ambas manos, pues le duele, el sol le molesta se queda de espalda contemplando la ciudad.

ESC 12 EXT/DÍA AVENIDA - EXT/CALLEJÓN AVENIDA

Dante tira de su carreta vacía con la cabeza abajo, pasa por un callejón en la entrada un poster pegado (**imagen 2035 última función del circo más famoso del mundo**) lo arranca con rabia, se dirige a su carreta y toma el baúl que está en ella, con ímpetu se dirige dentro del callejón y lo lanza en la pila de basura que hay en un rincón, sale coge de nuevo su carreta

ESC 13 EXT/DÍA GRAN AVENIDA

Camina hasta llegar al cruce de una gran avenida, se queda inmóvil contemplando pasar los autos, ha tomado su decisión, el pie en el aire se ve apunto de bajar del andén, un auto se acerca a toda velocidad en ese momento un enorme perro se le adelanta espantado por un vendedor de globos, el perro cruza a toda marcha, Dante y otros transeúntes gritan o se cogen la cabeza, el auto esquiva al perro y lo golpea de costado, el animal se queja con fuertes aullidos alzando su pata se logra devolver tirándose al lado de la carreta, una niña y su papá observan el accidente, ella trata de ir donde el perro pero su papá no la deja tirándola del brazo, Dante muy conmovido por el animal, olvida su pena, centrado en el enorme perro se agacha y se miran, trata de cogerlo pero el perro aún muy asustado ladra y gruñe, Dante persiste logra acariciar al perro ganándose su confianza, La niña se suelta de su papá llegó corriendo también lo acaricia, Dante observa con asombro como ella ahora tiene color, el papá llama a la niña y se dirige a ella, Dante trata de alzar al perro este se queja, la niña le ayuda con la parte de atrás y logran subirlo a su carreta, ella lleva un globo amarrado a la muñeca con la imagen de la Tierra el cual suelta y amarra en un costado de la carreta, el papá llega y se la lleva de la mano.

Dante desconcertado por la situación Observa el globo elevado y a la niña marcharse, él también se marcha con su nuevo amigo ha decidido curarlo

ESC 14 EXT/DÍA CALLEJÓN 2

Dante de pie entablilla y amarra la pata del perro que está sentado encima de su carreta.

ESC 15 EXT/DÍA AV PARQUE

Entre sombras sale Dante y su amigo quién lleva la placa que estaba colgada en la carreta con el nombre de Rody, rebosan de color y tiran con entusiasmo, llevan una gran carga, al llegar al parque Rody ladra, Dante lo suelta, el perro se dirige a un árbol y orina recorre el parque, Dante observa a lo lejos mientras el perro escaba un hueco, observa la bomba medio desinflada que lleva la imagen de la tierra colgada a un lado de su carreta, se queda pensativo contemplándola, Llama a su perro qué sigue correteando y brincando en dos patas, DANTE lo observa y mira al cielo pensativo

Fade to White

ESC 16 EXT/DÍA CARPA

FLASHBACK

Vemos a DANTE en el prado con su amigo RODY que brinca en dos patas, la placa que lleva su nombre brilla, Dante le tira pedazos de comida como premio mientras varias manos lo aplauden.

Fade to White

ESC 17 EXT/NOCHE MIRADOR - INT/CARRETA MIRADOR

La luna cubre la pantalla completa, luego se aleja para ver en la cima de la Colina del parque las siluetas de Rod y Dante, el perro camina en dos patas y Dante lo aplaude, luego le da bocados de comida, la camara se acerca y todo queda de color. Se sientan juntos y miran la ciudad, dante observa a su costado la flor que vio aquella vez, ahora sin pétalos y partido su tallo, triste la acaricia. Bajan de la colina a la carreta se acuestan y cierran el techo, ROD con su gran fuerza se sienta

y empuja el techo abriendo de golpe, DANTE enojado empuja su lomo forzandolo a acostarse y cierra de nuevo el techo, en la oscuridad vemos los enormes ojos de RODY que miran para todo lado y de repente el perro vuelve a sentarse con fuerza abre el techo y saca su gran cabeza, se queda contemplando una estrella que pasa, DANTE enojado vuelve a empujar su lomo pero se queda mirándolo y asombrado también mira el cielo, deja el techo abierto se acuesta y juntos contemplan las estrellas. Se ve como pasa la luna y sale el sol, esto se repite por varios días.

ESC 18 EXT/DIA AV PARQUE

Dante decora y pinta su carreta con vivos colores

Dante sentado en un andén agita un tarro de spray luego pinta la última parte que le falta de su carreta, se pone de pie y coloca un letrero al lado de su vehículo que dice banco de semillas RODANTE. GRATIS.

ESC 19 EXT/DÍA PARQUE

SHOW RODANTE

Dante en la esquina del parque observa que hay mucho niños la mayoría no tienen color, decide que es el momento perfecto para hacer su show, lleva su carreta ahora decorada al centro del parque, Rody juega con otros perros, mientras tanto él se alista para la ocasión, maquillándose y colocándose un tocado, también prendas de vistosos colores, cuando está listo llama a su perro de un chiflido, Rody inmediatamente llega, le coloca unas gafas al perro y un adorno en su collar, abren la carreta que ahora está diseñada para servir de escenario y se preparan para iniciar su show.

Rody camina en dos patas, hace un recorrido por el parque atrayendo a los niños hasta la carreta cuando todo está listo, Dante saluda a su público, luego le ofrece una planta al perro la toma con el hocico, DANTE toca un redoblante el perro camina a un lugar despejado en dos patas y empieza a cavar, luego coloca la planta y le hecha tierra, Rody se dirige a la carreta en 2 patas, Dante le alcanza una regadera y el perro rocía la planta que acaba de sembrar, luego toma un balde que le ofrece Dante lleno de semillas y pasa por los niños para

que tomen unas y las guarden en sus bolsillos. Los niños toman color. Dante también toma algunas y a continuación les muestra cómo se siembran correctamente. Encima de la carreta tiene varias plantas sembradas de diferentes tamaños, les enseña a los niños, señalando una a una como es el proceso de crecimiento desde que se siembra y está lista para trasplantar.

Los Niños aplauden Dante y Rody hacen una venia y proceden a guardar todo en su carreta

ESC 20 EXT/ PARQUE

Vemos de frente la carreta de Dante abierta con las plantas encima organizadas cada vez más grandes, el sol pasa varias veces.

ESC 21 EXT/DIA AV PARQUE Y INT CARRETA

La carreta esta parqueada a un costado de la av del parque dentro DANTE duerme, (salen zzzz hacia arriba desde la carreta para denotar que duerme), Rody ladra fuerte y con desespero se oyen, latidos quejidos y aullidos, DANTE abre los ojos se incorpora rápidamente sale de su carreta, un camión de la perrera pasa a toda prisa por el lado, él trata de pararlo, pero casi es atropellado siguen a toda marcha, triste y enojado observa cómo su perro se marcha entre barrotes, desconsolado coloca sus brazos encima de la carreta con la cara pegada a ella, mira el globo desinflado de la tierra, frunce el ceño y sale corriendo en la dirección que se llevaron a su perro.

La cámara se eleva desde la carreta y vemos como un par de niños junto a sus padres siembran pequeños brotes de árboles de sus semillas, ahora ellos rebosan de color, una niña entrena a su cachorro y este lleva en el cuello un collar con el nombre de rodante.

FIN

FOTOGRAFÍA

Propuesta de Fotografía

Narración:

Por medio de la iluminación queremos transmitir el avance de la tecnología que devora la naturaleza algo muy emocional que se verá en nuestro personaje inesperadamente, y con la opacidad y saturación de los colores principales mostraremos el lado etéreo de las personas de esta manera mostraremos lo pequeños que somos en este gran show del destino. Los movimientos de cámara desde un punto a otro están enfocados para llevar al espectador a un realismo casi circense en el cual se conectará la psiquis del espectador con los personajes. Genera un juego emocional entre lo que le pasa a los personajes y como se ve en cámara, hace una conexión entre la tensión del animal haciendo equilibrio en dos patas llevando una regadera y como el desenlace de una serie de episodios desafortunados para los personajes principales se deben ver reforzadas en el valor de plano y la conexión emocional y el refuerzo del impacto que puede tener un desenlace o acción al estar en un plano más íntimo como el rostro impactado de DANTE cuando presencia el accidente de su futuro amigo perruno, la implementación de planos cortos generan un acercamiento total con la situación y poder ver la transformación en las emociones de nuestro personaje también usaremos planos generales que serán usados para un contextualización espacial y situacional de los personajes donde veremos como estos interactúan con lo que está a su alrededor ya sean situaciones o otras personas.

Ciertos movimientos de cámara que se aprecian serán con el propósito de inmiscuir al espectador y hacerlos entrar en las nuevas situaciones o en puntos de giro narrativos, en como un cambio de espacio al pasar a través de un pequeño orificio revela nuevas impresiones y ángulos en el espacio anexo a los personajes, y como el movimiento de cámara ya sea en un zoon in o un zoon out hace un punto

de convergencia y avance para que se mantenga hilada la secuencia por la que estamos llevando al espectador.

La animación será un rectángulo convencional 16:9 con el propósito de mostrar una gran cantidad de información visual, y no generar crops que limiten el apreciar el desarrollo artístico y compositivo de los cuadros.

El uso de las diferentes angulaciones de cámara nos reforzará la imponente o impotencia del personaje frente a las adversidades que afrontan, donde encuadres íntimos entre RODY y DANTE nos enfatiza esa relación de camaradería y lazos de amistad que se transan entre los dos.

Hay 2 escenarios principales la ciudad con su urbe ciberpunk en el año 2035 muy sucia y corroída por el paso del tiempo, esto se evidenciará en las fachadas de los grandes edificios, la tubería oxidada una urbe y sociedad distópica, con un alto nivel de contaminación de todo tipo, sonoro, visual y atmosférico los más evidentes, una sociedad que manipula a los individuos con adelantos tecnológicos como el de DANTE y su prótesis ocular, por ende veremos partes de robots y máquinas por las calles como basura, esto es el material con el que trabaja nuestro personaje principal DANTE, La atmósfera que vamos a lograr en estos escenarios de la ciudad va estar enmarcada por fuertes niveles de luces artificiales derivadas del azul y rojo neón provenientes de edificios y todo tipo de publicidad, abran sitios en los que utilizaremos claros oscuros para dar un toque más depresivo íntimo y profundo, esto se verá principalmente en los callejones los cuales tienen la intención de fundirse con nuestro personaje principal, ya que él es un recolector solitario que busca aliviar la carga de su pasado feliz y un presente sombrío y distópico, por lo cual irá en busca de un propósito que es ayudar al medio ambiente, utilizando la tecnología y medios que tiene a la mano.

Estas atmósferas al estar dominadas por la contaminación tendrán varios protagonistas aparte de la luz artificial como contaminación visual difusa y puntual de diferentes tonalidades, la luz natural será menos dura de lo normal, más difusa por la barrera de las espesas nubes y gases tóxicos que invaden la atmósfera y en la urbe baja con sus carros y tuberías que despiden humo, los cuales ayudarán

a dar movimiento y fluidez a la animación, por esto la paleta de color tendrá varios matices de grises para el humo y smoke de la atmosfera.

Por otro lado, habrá una contraparte en el escenario del parque en la periferia de la ciudad, debido a que el cielo acá si se va a ver más natural, el azul neon se cambiara por un azul cielo sin tantas nubes contaminantes, el sol y la luna se dejarán ver y tendrán protagonismo en este escenario, al igual que tonalidades de la naturaleza con diferentes verdes debido a que hay algunos árboles y plantas todavía que crearán esa sensación de esperanza que todos necesitamos.

La fotografía de este corto animado gira entorno al día a día de nuestro personaje principal y su distopico mundo, con algunos recuerdos de un pasado feliz y un desenlace ambiguo, que creara un sin sabor de no saber que sucede con la historia, si el personaje cumplió su objetivo porque finaliza con una desgracia para él perdiendo a su único amigo o porque queda en continuara esto se lo preguntaran los espectadores formulando sus propios interrogantes, y lo lograremos con una propuesta de fotografía muy psicológica pero versátil, porque el ser animación nos podemos dar la libertad de hacer planos complicados que no son la mejor opción si hay un rodaje normal, ejemplo de esto es el inicio con nuestro plano secuencia. Desde el parque hasta llegar al callejón y ver los periódicos que contextualizan la historia.

Para caracterizar este show lograremos una paleta de colores brillantes y atrevidos que vienen del ciberpunk con la publicidad de las grandes ciudades, al igual que aremos un homenaje a los shows circenses con sus exótica iluminación que va de la mano con este corto vs colores más naturales como verdes y cafés que se darán en la periferia de la ciudad, en un último rincón verde que da distracción a los niños y adultos que forman parte del cambio en RODANTE.

Look general de la animación Motiongraphics:

- Utilizaremos 2 diferentes atmósferas expresivas que explicaremos a continuación por cada secuencia:

Atmosfera parque / Atmosfera de la ciudad

ESC 1, Mirador Colina Parque - Ciudad - Callejón - / Ext / Noche - Plano Secuencia.



Figura 3. NEIDER GONEZ – RODANTE

En general para todas las escenas el día y la noche solo cambiara por la luminosidad ejemplo de esto es la ciudad que no duerme y tiene siempre sus letreros avisos y toda publicidad encendida, además la contaminación por smoke es tan alta que la luz no penetra completamente y las luces artificiales son muy fuertes 24 horas al día.

La paleta de color en este plano secuencia tiene todos los colores y variaciones a utilizar ya que se muestran la mayoría de escenarios:





- Escena 2, callejón noche
- Escena 3, callejón día
- Escena 4,5, con callejón carreta día
- Escena 6, ciudad av día
- Escena 7, calle-puerta chatarrería noche
- Escena 8, calle noche
- Escena 9, calle súper
- Escena 12 calle día
- Escena 14 callejón noche
- Escena 13 cruce av día
- Escena 16 ext carpa día
- Escena 18 calle día



- Escena 10 parque mirador noche
- Escena 11 parque mirador día
- Escena 15 entrada parque día
- Escena 17 colina parque mirador noche
- Escena 19,20, 21, 22 parque mirador periferia de la ciudad día



Características de iluminación

La intensidad de la luz es variable frente a lo que está sucediendo en cuadro, debido a que los edificios emanan diferentes tonalidades de rojos, azules neón y sus combinaciones, los letreros de cada tienda o publicidad generan esa sensación de ciudad caótica, es más un show por la intensidad del color estilo circense y muy representativo en la cultura ciberpunk, la temperatura será más fría compaginando con el tipo de animación que se realizara que es motiongraphics, tendrá algunas luces móviles puntuales, diegéticas, luces concentradas en varias direcciones la mayoría desde arriba en laterales, al igual que frontales provenientes de todo tipo de letreros que alumbraran el rostro y cuerpo de los personajes según la psicología que se presente en la escena, ejemplo de esto es cuando una luz puntual alumbró un brazo que estaba en un rincón y DANTE va a recogerlo. En un contrapunto visual al estar frente a frente con la adversidad, allí la potencia de la luz se reduce como la alegría de nuestro personaje y los tonos neón de rojos y azules (Figura 4) que acompañaban la emoción del personaje cambian a una opacidad inferior más etérea, ejemplo de esto es el accidente donde por poco muere el perro RODY las luces se suavizaron, en contraparte la luz que veremos en el escenario porque será totalmente natural y sin distracciones en la acción, ni



Figura 4. JOYA – CIRQUE DU SOLEIL

siquiera en las escenas donde hacen un show en el parque habrán luces artificiales, ya que todo gira en torno a ellos y su acto que pretende salvar al mundo dando color con las plantas que siembran.

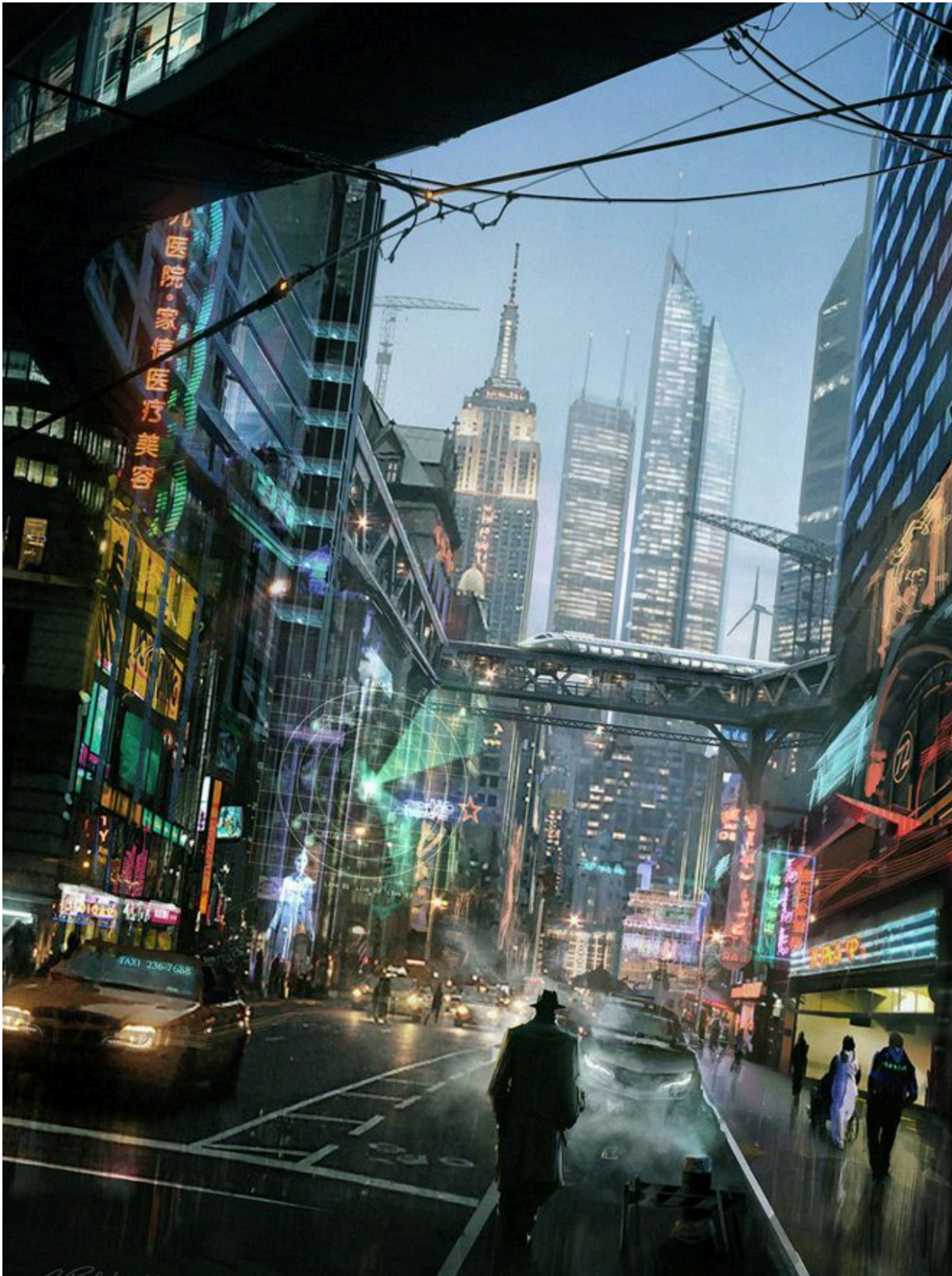


Figura 5. RAPHAEL LACOSTE – CITY

Diseño de iluminación

Las escenas parque tendrán un diseño de iluminación naturalista, pero debido a la línea narrativa de la historia con sus emociones enmarcadas por los altibajos de su vida, por la esperanza, por sueños rotos y por recuerdos de un pasado distante y feliz que nunca olvidará, además de afrontar un futuro incierto en el cual lo único seguro que tiene es el siguiente paso que dará, los colores estarán desaturados en escenas donde no allá alegría, para contrastar la realidad de lo alejado que está de sus épocas de gloria y regocijo en la pieza audiovisual. Ejemplo de esto son escenas en el parque cuando los niños lo despiertan picándolo con palos, al ver que ellos son sombra y le dan una mala experiencia los colores serán mas desaturados a la par con ese lenguaje de sombras que enmarcan un mundo sin sentido.

En contrataste la ciudad tendrá un diseño pictórico ya que permitirá reflejar una vida futurista sumergida en el transhumanismo y el ciberpunk (Figura 4) en donde la tecnología prioriza sobre el individuo, estos colores solo le recordaran a nuestro personaje un pasado feliz lleno de colores como en el circo en donde trabajaba, pero viviendo un infierno debido a que ya no es así y solo soporta día tras día sin esperanza.

Referencias visuales y conceptuales



Figura 6. CD PROJEKT RED - VIDEO JUEGO CYBERPUNK 2077



Figura 7. ZAKI ABDELMOUNIM – FOTOGRAFÍA NEON HONG KONG



Figura 8. SEBASTIAN VON BUCHWALD – TUN

Guion Técnico

Título proyecto	Rodante 2035
Director	Javier Martínez
Director de Fotografía	Javier Martínez
Productor	Alisson Benavides

E s c	In t/ Ex t	Locación	Día/ Noc	No. Plano	Valor Plano	Descripción	Sonido	D ur
1	EX T	MIRADOR COLINA-CIUDAD CALLEJÓN	NOC HE	1	PLANO SECUENCIA GPG-	FRONTAL NORMAL Dolly In-Tilt up. vemos la colina al fondo parte de la ciudad mientras la cámara sube y llega a la cima, aparece la ciudad completamente, una hoja de papel sale desde la parte de atrás a la izquierda se le hace seguimiento aéreo hasta llegar a la ciudad.	Viento Intro Música	9"
	EX T	MIRADOR COLINA-CIUDAD CALLEJÓN	NOC HE	2	PG	LATERAL PICADO recorremos una larga avenida, viendo los postes y cables de energía pasar,	Viento Intro Música	4"
	EX T	MIRADOR COLINA-CIUDAD CALLEJÓN	NOC HE	3	PG-PP-PD	PICADO giramos a la izquierda, entramos a un callejón en donde la hoja de papel cae lleva como imagen en PP-2035 última función del circo más famoso del mundo se posiciona sobre una pila de basura y objetos, entre estos se destaca un baúl volteado y con la tapa abierta, que deja entrever un extraño tocado de vistosos colores y periódicos que sobresalen, PD de periódicos.	Viento Música	5"

	EXT	MIRADOR COLINA - CIUDAD CALLEJÓN	NOCHE	4	PD	FLASHBACK SECUENCIA DE MONTAJE. Animación de periódicos que cuentan la vida de Dante. (Los periódicos van saliendo con un efecto de espiral) con el fondo del callejón PERIODICO 1-(Encabezado e imágenes). Año 2020. Trágico accidente deja varado en esta ciudad al reconocido artista circense DANTE VUELAROSA. PERIODICO 2-(Encabezado e imágenes). Año 2027. Artista circense mueve sus dedos tras 7 Años en coma por golpe en la cabeza y pérdida de un ojo. Su seguro responde. PERIODICO 3-(Encabezado e imágenes). Año 2030. Tras una década en coma los medios celebran el despertar de un artista. PERIODICO 4-(Encabezado e imágenes). Año 2030 DANTE VUELAROSA celebra su nueva prótesis experimental Fade to black	Música Efectos de Animación	20"
2	EXT	CIUDAD CALLEJON	NOCHE	5	PG	LEVE PICADO Dante Entra a cuadro de espalda lo vemos tambalear en el callejón, llega a su carreta y se sienta en ella,	DANTE Brebrebrrerbr	5"
	EXT	CIUDAD CALLEJON	NOCHE	6	PE	Lateral. Trav In acaricia una planta que cuelga de un costado, toma un trago, Observa que el sol va a empezar a salir, al alumbrar los primeros rayos en su rostro, Dante coloca la mano en su frente y se deja caer de espalda, se acomoda dentro de su carreta y duerme	Música	5"
3	EXT	CIUDAD CALLEJON	DÍA	7	PG	Tilt Up. Normal- zoom in El sol sale y se ubica a las 3pm entre nubes por la contaminación no vemos el cielo nunca despejado. Timelapse de nubes. Tilt Up	Música	6"

						Normal vemos la carreta en el callejón ,		
	INT	CARRETA	DÍA	8	PG	Diagonal dentro de la carreta hacemos Zoom in a la carreta mientras la luz se filtra por un costado alumbrando un pequeño baúl y un viejo recorte de periódico plastificado pegado en el vehículo, el cual muestra el momento del accidente en enero del año 2020, vemos todo esto al igual que la cabeza de Dante dormido quien mueve su cabeza con gestos de angustia	DANTE nooo, n oo, NOOO	6"
4	INT	CARRETA	DÍA	9	PP	Zoom in Dentro de la carreta nos acercamos al periódico plastificado.	Música	2"
	INT	CARRETA	DÍA	10	PC	SUEÑO (Animación del periódico plastificado que está pegado dentro de la carreta) Se observa a Dante y a un perro cayendo desde la cuerda floja, antes de caer al piso Dante logra sujetar la cadenilla con el nombre de Rod	Música de circo y foley de gritos...	4"
5	INT	CARRETA	DÍA	11	PP-PG-	Lateral. zoom out. trav in der Dante se despierta impactado abre los ojos, tomando una bocanada de aire, zoom out para quedar en PG los rayos del sol penetran, observa a un lado la botella, la toma bebiendo el último trago que queda, vuelve a cerrar los ojos, se escuchan los latidos y aullidos de un perro, DANTE se queja y abre los ojos, bosteza y se estira. TRAV in der del costado de dante pasamos por su cuerpo y salimos de la carreta,	Dante gruñe greeaa latidos y aullidos de un perro	6"
	EXT	-CIUDAD CALLEJÓN	NOCHE	12	PP-PG	La cámara encuadra una placa con el nombre de Rody que está clavada en ella, sigue recorrido para terminar en PG vemos el callejón y a Dante saliendo de	Música Bostezo	10"

						su vehículo, vuelve a estirarse esta vez con más entusiasmo, observa en la esquina una pila de escombros, y objetos se dirige a ellos		
	EX T	CIUDAD CALLEJON	DÍA	13	PP-PD- PP-PG	SUBJETIVA. CONTRAPLANO- TRAV IN mira un poster de propaganda (imagen 2035 última función del circo más famoso del mundo)PD frunce el ceño CONTRAPLANO- y arranca el poster PG DE ESPALDA tirándolo al piso, se agacha y toma una antena redonda, estropeada TRAV IN hasta llegar a la carreta donde guarda la antena y vemos como se marcha del callejón desde ese punto.	Música foley papel rompién dose-, chatarra mover	1 2"
6	EX T	CIUDAD AVENIDA	DÍA	14	GPG	Vemos la carreta desde atrás, mientras se marcha se va llenando de objetos, el sol avanza al punto de esconderse.	Música	7"
7	EX T.	CALLE-PUERTA CHATARRERIA	NOC HE.	15	PG.	LATERAL PAN DER. PAN IZQ Con la puesta de sol, llega Dante a la chatarrería LATERAL PAN DER hasta la entrada luego al salir por la puerta una mano le pasa unos billetes PAN IZQ se marcha, por la misma ruta.	Música	8"
8	EX T.	CALLE	NOC HE.	16	GPG- PAL-	TRAV IN Vemos a dante tirar su carreta, se detiene se toca el estómago qué ruge de hambre, toma una bolsa colgada en la carreta, saca un pan tan duro que no se lo puede comer, lo guarda y sigue adelante,	Música Rugido de Estómag o sonido de auto pasando por un charco DANTE	1 3"

							Braabl aa, blaa	
	EX T.	CALLE	NOC HE.	17	GPG.	DIAGONAL DESDE ATRÁS un auto pasa por un charco y lo lava, él le grita levantando uno de sus brazos.	Música DANTE BREBRBB REB Foley charco salpicar	6"
	EX T.	CALLE.	NOC HE.	18	PG-PAL- PD-PAL	SUBJETIVA.LAT TRAV IN.ZOOM IN. En un poste observa bolsas de basura, se dirige a ellas, ZOOM IN para quedar PAL mete la mano, PD hurgando se corta,PAL maldiciendo, Saca de su bolsillo un trapo y se lo amarra. Se toca el estómago que no para de rugir de hambre,	Música DANTE Blabla bla Rugido de Estómag o	1 0"
	EX T.	CALLE.	NOC HE.	19	GPG- P. CONJU NTO	GPG SUBJETIVA. P. CONJUNTO LEVE PICADO- observamos un restaurante al cruzar la avenida,pasamos a PG del restaurante con ventana, Dante entra a cuadro al llegar observa por la ventana a una pareja cenando, decide entrar, saca un puñado de monedas las cuenta luego saca un par de billetes que recibió de su trabajo, cruza la puerta de vaivén pero es sacado a empellones por el vigilante, con el rostro amargo se va a otro lugar. SALIENDO DE CUADRO	Música SONIDOS GUTURAL ES DE MESE RO Y DANTE	1 1"

9	EX T.	CALLE.SUPERMER CADO 24h	NOC HE.	20	PG	LATERAL TRAV.DER TRAV IZQ. SUBJETIVA DANTE llega exhausto a un supermercado 24 horas, deja su carreta a unos metros atrás, pasa un par de billetes por la ventanilla, hace el pedido.Le devuelven unas monedas una botella de trago y en una bolsa un par de sándwiches con gaseosas se dirige a su carreta, se sienta,	Música DANTE Blabla bru carros pasando a toda prisa envoltura s y tralegos abriéndo se	8"
	EX T.	AV- .SUPERMERCADO 24h	NOC HE.	21	GPG-PD	SUBJETIVA DE DANTE Se observa la avenida y los autos pasar	Música carros pasando a toda prisa	5"
1 0	EX T.	PARQUE MIRADOR	NOC HE.	22	GPG-PG	DANTE ENTRA A CUADRO llega a un parque en la periferia de la ciudad, cansado de tirar su carreta, la deja a un lado, saca la botella, observa una pequeña loma a la que decide subir	Música	6"
	EX T.	PARQUE MIRADOR	NOC HE.	23	GPG	SUBJETIVA DE DANTE LA CIUDAD APARECE A MEDIDA QUE SUBE LA LOMA.Se sienta y contempla la metrópoli, que se contrae y expande como si lo quisiera devorar. (efecto animación)	Música	6"
	EX T.	PARQUE MIRADOR	NOC HE.	24	GPG	OVER-SHOULDER CLOSE UP Ya en la cima observa una gigantesca luna llena que deslumbra, está envuelta por el humo y espesas nubes que contaminan y se tragan las luces de la ciudad.	Música	6"

	EX T.	PARQUE MIRADOR	NOC HE.	25	GPG- PE-PG- GPG	TIMELAPSE.OVER-SHOULDER CLOSE UP. ZOOM OUT a PE. TIMELAPSE DEL CIELO observamos a DANTE sentado de espalda. Pasa el tiempo la luna sube contemplándose totalmente, Hipnotizado por su resplandor, OVER-SHOULDER CLOSE UP bebe, luego se mira las manos ajadas y con heridas, maltrechas de tanto tirar su carreta, una lágrima se le escapa, acentúa con su cabeza, ZOOM OUT a PE de espalda en ese momento observa una hermosa planta que se empieza abrir al borde de la Loma, dejando ver una flor de radiantes colores que suelta polen como Polvo de estrellas. Dante encantado observa como el polen se abre paso hacia la luz de la luna, se acerca la acaricia y nota que su mano cambia a color puede ver cómo las plantas están conectadas entre ellas,ZOOM OUT A PG-GPG por medio de las raíces y el pasto, nota como otras plantas también irradian su tonalidad, TIMELAPSE DE LA LUNA SALIENDO DE CUADRO Y ÉL BEBIENDO FUMANDO	Música	1 2"
	EX T.	PARQUE MIRADOR	NOC HE.	26	GPG, PD, GPG	SUBJETIVA DANTE se acuesta a observar el cielo vemos el firmamento, las estrellas, la luna, las manos de DANTE entran a cuadro las observa maltrechas, por unos segundos luego vuelven a salir y seguimos viendo el cielo. la pantalla parpadea 2 veces fade to black.	Música	9"
1 1	EX T.	PARQUE MIRADOR	DÍA.	27	PG-	SUBJETIVA.DANTE abre los ojos horrorizado y observa que a su alrededor niños como sombras lo pican con palos.	Música	2"

							leitmot iv del ojo NIÑO S Risas jajraj jrejej jajajj e	
	EX T.	PARQUE MIRADOR	DÍA.	28	PG- GPG-	LATERAL CONTRAPICADO NIVEL SUELO Se incorpora poniéndose de pie, los ahuyenta, mira de nuevo la ciudad desde la cima de la loma, tambalea para bajarse, se toma la cabeza con ambas manos, pues le duele, el sol le molesta se queda de espalda contemplando la ciudad	Música Dante leitmot iv del ojo gut ural RISAS NIÑOS	6"
1 2	EX T.	CALLE.	DÍA.	29	PG-PP-	LATERAL TRAV IN. ZOOM IN. Dante tira de su carreta vacía con la cabeza abajo, pasa por un callejón, en la entrada hay un poster pegado ZOOM IN A PP (imagen 2035 última función del circo más famoso del mundo) DANTE ENTRA A CUADRO Y lo arranca con rabia, DANTE sale de cuadro	Música papel rasgado	6"
	EX T.	CALLE.	DÍA.	30	PG-PP	ZOOM OUT A PG detrás costado de la carreta de fondo el callejón,, saca el baúl que está en ella, con ímpetu se dirige dentro del callejón y lo lanza en la pila de basura que hay en un rincón, en PP vemos los periódicos que salen del baúl.	Música baul cayendo al piso	6"
1 3	EX T.	CRUCE DE AVENIDA	DÍA.	31	PG.PG.	PG LATERAL. GPG SUBJETIVA. DANTE entra a cuadro con su carreta llega al cruce de una gran avenida, SUBJETIVA se queda inmóvil contemplando pasar los autos, ha tomado su decisión,	Música foley autopista	5"

	EX T.	CRUCE DE AVENIDA	DÍA.	32	PH	P HOLANDES EN DIAGONAL. PP. El pie en el aire se ve apunto de bajar del andén, un auto se acerca a toda velocidad, un perro ENTRA A CUADRO espantado por un vendedor de globos, el perro cruza a toda marcha,	Música foley autopista , guturales vendedor	4"
	EX T.	CRUCE DE AVENIDA	DÍA.	33	PP	en una sucesión de PP vemos a Dante y otros transeúntes que gritan o se cogen la cabeza,	Música foley autopista ,	3"
	EX T.	CRUCE DE AVENIDA	DÍA.	34	PG -PG- PP-	PG LATERAL.TRAV OUT. SHOT GROUP-PP OVERSHOULDER Y CONTRAPLANO PICADO el auto esquiva al perro y lo golpea de costado,TRAV OUT al animal que se queja con fuertes aullidos alzando su pata se logra devolver tirándose al lado de la carreta, PG SHOT GROUP desde el costado detrás de la carreta, una niña y su papá observan el accidente, ella trata de ir donde el perro pero su papá no la deja tirándola del brazo, Dante muy conmovido por el animal, olvida su pena, centrado en el enorme perro OVERSHOULDER Y CONTRAPLANO PICADO se agacha y se miran, trata de cogerlo pero el perro aún muy asustado ladra y gruñe, Dante persiste logra acariciar al perro ganándose su confianza,	Música foley autopista	7"
				35	PG-PM- PG	PG SHOT GROUP LATERAL CARRETA PM SUBJETIVA.PG SHOT GROUP LATERAL PICADO TILT UP. La niña se suelta de su papá llegó corriendo, también acaricia al perro, el papá llama a la niña y se dirige a ella,	Música foley autopista	8"

						PM subjetiva de Dante observa con asombro como ella ahora tiene color, PG SHOT GROUP LATERAL PICADO HACIA EL PERRO CAIDO Dante trata de alzar al perro este se queja, TILT UP la niña le ayuda con la parte de atrás y logran subirlo a su carreta, ella lleva un globo amarrado a la muñeca con la imagen de la Tierra el cual suelta y amarra en un costado de la carreta.el papá llega y se la lleva de la mano. Dante desconcertado por la situación Observa el globo elevado y a la niña marcharse, él también se marcha con su nuevo amigo saliendo de cuadro, quedando en la escena a lo lejos el vendedor de globos a un costado		
14	EX T.	CALLEJÓN.	NOC HE.	36	PC.	Dante de pie entablilla y amarra la pata del perro que está sentado encima de su carreta.	Música GRUÑIDOS DE PERRO	3"
15	EX T.	ENTRADA.PARQUE	DÍA.	37	PG-	PG FRONTAL NORMAL Entre sombras sale Dante y su amigo quién lleva la placa que estaba colgada en la carreta con el nombre de Rody, LA PLACA ARROJA UN DESTELLO rebosan de color y tiran con entusiasmo, llevan una gran carga,	Música	4"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	38	PG-GPG	PANEO DER. SUBJETIVA.PANEO IZQ. TILT UP. PG PANEO DER. Al llegar al parque Rody ladra, Dante lo suelta, el perro se dirige a un árbol y orina recorre el parque, subjetiva GPG de Dante, observa a lo lejos mientras el perro escarba un hueco, paneo izq la bomba medio desinflada que lleva la imagen de la tierra entra a cuadro colgada a un lado de su carreta, se queda	Música Ladridos chiflidos	7"

						<p>pensativo contemplando la, Llama a su perro que se ve de fondo sigue corriendo y brincando en dos patas, TILT UP AL CIELO Fade to White</p>		
16	EX T.	CARPA	NOC HE	39	P.CONJUNTO	<p>FLASHBACK P.CONJUNTO LEVE PICADO Vemos a DANTE en el prado con su amigo RODY que brinca en dos patas, la placa que lleva su nombre brilla, Dante le tira pedazos de comida como premio mientras varias manos lo aplauden. Fade to White</p>	Música ladridos aplausos	4"
17	EX T.	COLINA PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	NOC HE.	40	PP- GPG- PG-PC	<p>PP. ZOOM OUT. ZOOM IN. DETRAS PP de La luna cubre la pantalla completa, luego se aleja ZOOM OUT para ver en la cima de la Colina del parque las siluetas de Rody y Dante, el perro camina en dos patas y Dante lo aplaude, luego le da bocados de comida, ZOOM IN la camara se acerca y todo queda de color. Se sientan juntos y miran la ciudad, de espalda los vemos dante observa a su costado la flor que vio aquella vez, ahora sin pétalos y partido su tallo, triste la acaricia.</p>	Música	7"
	EX T.	COLINA PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	NOC HE.	41	PG	<p>LATERAL. NORMAL Desde la carreta se ven Bajar de la colina llegan y se acuestan y cierran el techo, RODY con su gran fuerza se sienta y empuja el techo abriendo de golpe, DANTE enojado empuja su lomo forzandolo a acostarse y cierra de nuevo el techo,</p>	Música	6"
	EX T.	COLINA PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	NOC HE.	42	PP	<p>FRONTAL NORMAL en la oscuridad vemos los enormes ojos de RODY que miran para todo lado</p>	Música	2"

	EX T.	COLINA PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	NOC HE.	43	PG-GPG	LATERAL CONTRAPICADO. LATERAL DOLLY OUT el perro vuelve a sentarse con fuerza abre el techo y saca su gran cabeza, se queda contemplando una estrella que pasa, DANTE enojado vuelve a empujar su lomo pero se queda mirándolo y asombrado también mira el cielo, deja el techo abierto se acuesta y juntos contemplan las estrellas.	Música	7"
	EX T.	COLINA PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	NOC HE.	44	GPG	SECUENCIA DE MONTAJE GPG CONTRAPICADO Se ve como pasa la luna y sale el sol, de manera vertiginosa entre nubes, esto se repite por varios (3) días con la misma estrategia para dar a entender el paso del tiempo.	Música	4"
1 8	EX T	CALLE	DÍA	45	PP-PG- PD	DETRÁS.LATERAL TRAV Dante sentado en un andén agita un tarro de spray luego pinta la última parte que le falta de su carreta, se pone de pie y coloca un letrero al lado de su vehículo que dice- P.D- BANCO DE SEMILLAS RODANTE. GRATIS.	Música Clic	5"
1 9	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	46	GPG- PG-	DETRÁS.LATERAL. Dante en la esquina del parque observa que hay muchos niños la mayoría no tienen color, decide que es el momento perfecto para hacer su show. Entran a cuadro al centro del parque tirando los dos la carreta que ahora luce muy decorada, dante suelta a Rody este sale rápidamente a jugar con otros perros,	Música leitmotiv del ojo	3"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	47	PP-PG	INDIRECTO. SUBJETIVA se alista para la ocasión, maquillándose en un espejo de mano y colocándose un tocado, también prendas de vistosos colores, SUBJETIVA cuando está listo llama a su perro de un	Música	8"



						chiflido, Rody inmediatamente llega,		
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	48	PP-PG-	FRONTAL- TRAV DER Le coloca unas gafas al perro y un adorno en su collar, abren la carreta que ahora está diseñada para servir de escenario y se preparan para iniciar su show.	Música	9"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	49	PE-PG	Rody camina en dos patas, hace un recorrido por el parque atrayendo a los niños hasta la carreta	Música	7"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	50	PG-PD	FRONTAL. NORMAL. ZOOM IN cuando todo está listo, Dante saluda a su público, luego le ofrece una planta al perro la toma con el hocico,PD vemos un redoblante tocado por DANTE	Música redoblante	6"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	51	PG	DETRAS. DOLLY IN-DOLLY OUT. en diagonal el perro camina a un lugar despejado en dos patas y empieza a cavar, luego coloca la planta y le hecha tierra, Rody se dirige a la carreta en 2 patas entra a cuadro la mano de Dante con una regadera el perro la coje con el hocico y rocía la planta que acaba de sembrar	Música	8"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	52	PE	PANEO FRONTAL NORMAL LEVE CONTRAPICADO el perro toma un balde lleno de semillas que le ofrece la mano de Dante que entra a cuadro por el lado izq, la cámara hace un giro de 180°pasa por los niños para que tomen algunas semillas y las guarden en sus bolsillos. Los niños toman color.	Música	7"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIFERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	53	PG-PP	DETRÁS. TRAV IN Dante también toma algunas y a continuación les muestra cómo se siembran correctamente. Encima de la carreta tiene varias plantas sembradas de diferentes tamaños,les enseña a	Música	15"

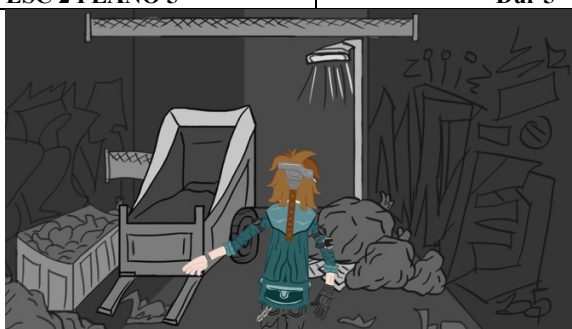
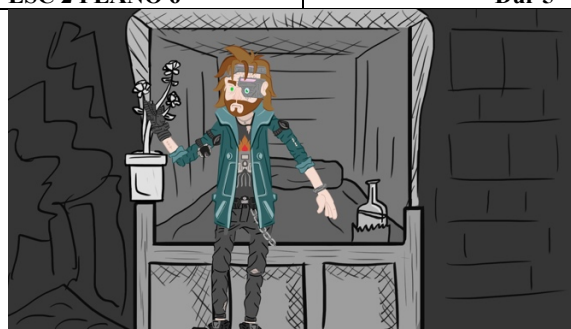
						los niños, señalando una a una como es el proceso de crecimiento desde que se siembra y está lista para trasplantar.		
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	54	P.CONJ UNTO	SUBJETIVA. CONTRAPLANO Los Niños aplauden Dante y Rody hacen una venia y proceden a guardar todo en su carreta	Música	8"
2 0	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	55	PG	FRONTAL LEVE CONTRAPICADO Vemos de costado la carreta de Dante abierta, con las plantas encima organizadas cada vez más grandes, el sol pasa varias veces mientras las plantas crecen	Música	4"
2 1	EX T.	AV PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	56	PG	CENITAL tilt down La carreta esta parqueada a un costado de la avenida del parque dentro DANTE duerme, (salen zzzz hacia arriba desde la carreta para denotar que duerme)	Música Rody ladra fuerte y con desespero se oyen, latidos quejidos y aullidos,	6"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	57	PP	En la oscuridad DANTE abre los ojos se mueven hacia el lado izq. agitados	Música	3"
	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	58	PG-PP	LATERAL. ZOOM IN A PP sale de su carreta, un camión de la perrera pasa a toda prisa por el lado, él trata de pararlo, pero casi es atropellado siguen a toda marcha, triste y enojado observa ZOOM IN PP cómo su perro se marcha entre barrotes,	Música	8"



	EX T.	PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	59	PP-GPG	LATERAL desconsolado coloca sus brazos encima de la carreta con la cara pegada a ella, mira el globo desinflado de la tierra, frunce el ceño y sale corriendo en la dirección que se llevaron a su perro	Música	6"
	EX T.	AV PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	60	GPG	La cámara se eleva desde la carreta y vemos como un par de niños junto a sus padres siembran pequeños brotes de árboles de sus semillas, ahora ellos rebosan de color,	Música Calle	9"
2 2	EX T.	AV PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	61	PC	FRONTAL NORMAL una niña entrena a su cachorro	Música	4"
2 2	EX T.	AV PARQUE MIRADOR PERIF ERIA DE LA CIUDAD	DÍA.	62	PD	FRONTAL NORMA el perro lleva en el cuello un collar con el nombre de RODANTE. FIN	Música	3

Storyboard


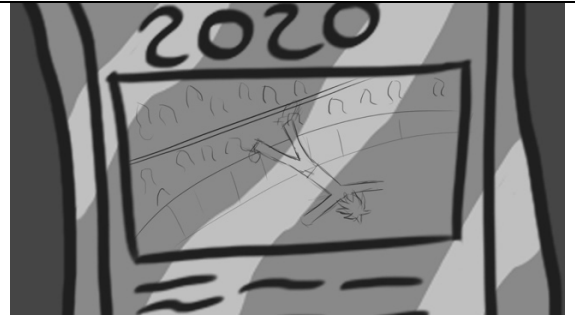
ESC 1 PLANO 1	Dur 9"	ESC 1 PLANO 2	Dur 4"
FRONTAL NORMAL Dolly In-Tilt up. vemos la colina al fondo parte de la ciudad mientras la cámara sube y llega a la cima, se le hace seguimiento aéreo una hoja de papel hasta llegar a la ciudad. Audio: Viento, Intro, Música.		LATERAL PICADO - Recorremos una larga avenida, viendo los postes y cables de energía pasar, Audio: Viento, Intro, Música.	

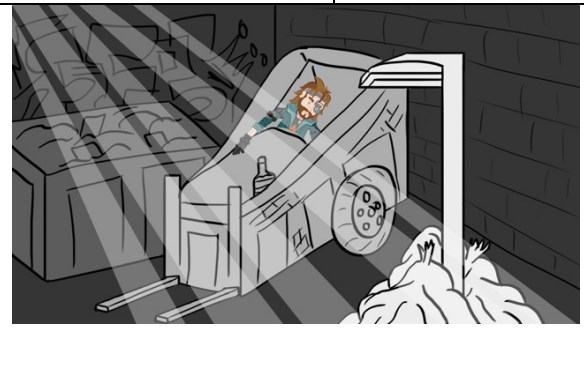
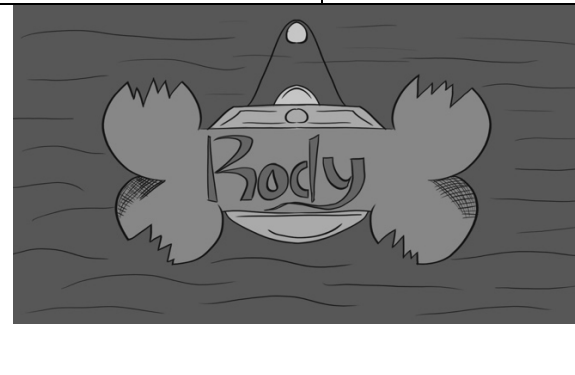
ESC 1 PLANO 3	Dur 5"	ESC 1 PLANO 4	Dur 20"
			
PICADO callejón en donde la hoja de papel cae lleva como imagen un mensaje, PD de periódicos.		FLASHBACK SECUENCIA DE MONTAJE. Animación de periódicos que cuentan la vida de Dante. (Los periódicos van saliendo con un efecto de espiral) con el fondo del callejón. CUATRO Fade to black	
Audio: Viento, Intro, Música.		Audio: Música, Efectos de animación	


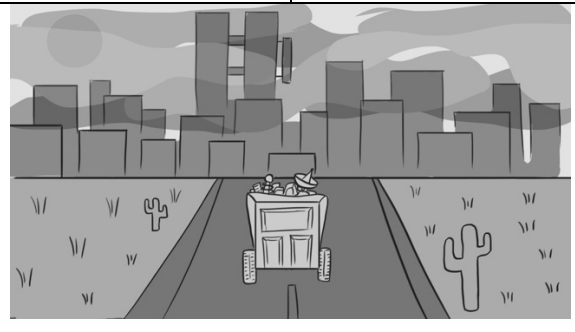
ESC 2 PLANO 5	Dur 5"	ESC 2 PLANO 6	Dur 5"
			
LEVE PICADO Dante Entra a cuadro de espalda lo vemos tambalear en el callejón, llega a su carreta y se sienta en ella,		LATERAL TRAV. IN Acaricia una planta que cuelga de un costado, toma un trago, Observa que el sol va a empezar a salir, al alumbrar los primeros rayos en su rostro.	
Audio: Dante "Brebrebrec" sonido ambiente		Audio: Música.	

ESC 3 PLANO 7	Dur 6"	ESC 3 PLANO 8	Dur 6"
			
Tilt Up. Normal- zoom in El sol sale y se ubica a las 3pm entre nubes por la contaminación no vemos el cielo nunca despejado. Timelapse de nubes. Tilt Up Normal vemos la carreta en el callejón.		Diagonal dentro de la carreta hacemos Zoom in a la carreta mientras la luz se filtra por un costado alumbrando un pequeño baúl y un viejo recorte de periódico.	
Audio: Música.		Audio: Dante "no,no,no,nooo"	

ESC 4 PLANO 9	Dur 2"	ESC 4 PLANO 10	Dur 4"
----------------------	---------------	-----------------------	---------------


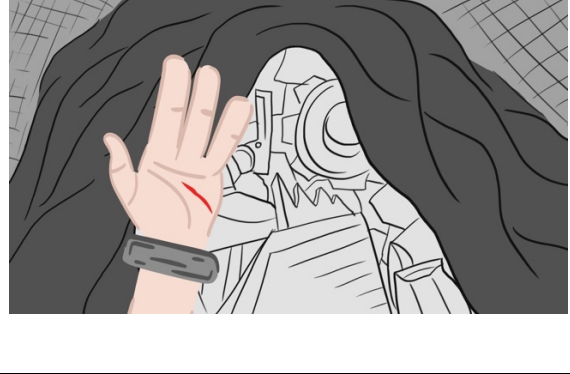
	
<p>Zoom in Dentro de la carreta nos acercamos al periódico plastificado.</p>	<p>SUEÑO (Animación del periódico plastificado que está pegado dentro de la carreta) Se observa a Dante y a un perro cayendo desde la cuerda floja.</p>
<p>Audio: Música.</p>	<p>Audio: Música y ambiente de circo</p>


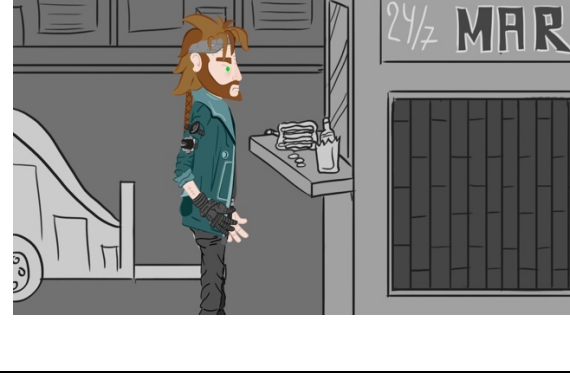
<p>ESC 5 PLANO 11</p>	<p>Dur 6"</p>	<p>ESC 5 PLANO 12</p>	<p>Dur 10"</p>
			
<p>Lateral. zoom out. trav in de Dante se despierta impactad. zoom out para quedar en PG los rayos del sol penetran, observa a un lado la botella, la toma bebiendo el último trago que queda. TRAV IN del costado de Dante pasamos por su cuerpo y salimos de la carreta.</p>	<p>La cámara encuadra una placa con el nombre de Rody</p>		
<p>Audio: Dante gruñe, aullidos de un perro.</p>	<p>Audio: Música, bostezo.</p>		



<p>ESC 5 PLANO 13</p>	<p>Dur 12"</p>	<p>ESC 6 PLANO 14</p>	<p>Dur 7"</p>
			
<p>SUBJETIVA. CONTRAPLANO- TRAV IN mira un poster de propaganda. CONTRAPLANO- y arranca el poster PG DE ESPALDA tirándolo al piso.</p>	<p>Vemos la carreta desde atrás, mientras se marcha se va llenando de objetos, el sol avanza al punto de esconderse.</p>		
<p>Audio: Música, foley papel rompiendose y chatarra.</p>	<p>Audio: Música.</p>		



<p>ESC 7 PLANO 15</p>	<p>Dur 7"</p>	<p>ESC 8 PLANO 16</p>	<p>Dur 13"</p>
------------------------------	----------------------	------------------------------	-----------------------

	
<p>LATERAL PAN DER. PAN IZQ Con la puesta de sol, llega Dante a la chatarrería LATERAL PAN DER hasta la entrada luego al salir por la puerta una mano le pasa unos billetes PAN IZQ se marcha, por la misma ruta. Audio: Música.</p>	<p>TRAV IN Vemos a dante tirar su carreta, se detiene se toca el estómago qué ruge de hambre, toma una bolsa colgada en la carreta, saca un pan tan duro que no se lo puede comer, lo guarda y sigue adelante. Audio: Música, Rugido de estomago, sonido de trafico.</p>

<p>ESC 8 PLANO 17</p>	<p>Dur 6”</p>	<p>ESC 8 PLANO 18</p>	<p>Dur 10”</p>
			
<p>DIAGONAL DESDE ATRÁS un auto pasa por un charco y lo lava, él le grita levantando uno de sus brazos. Audio: DANTE “breberebere” Foley de charco.</p>	<p>SUBJETIVA.LAT TRAV IN.ZOOM IN. poste bolsas de basura, se dirige a ellas, ZOOM IN para quedar PAL mete la mano, PD hurgando se corta,PAL maldiciendo. Audio: Música, rugido de estomago.</p>		



<p>ESC 8 PLANO 19</p>	<p>Dur 11”</p>	<p>ESC 9 PLANO 20</p>	<p>Dur 8”</p>
			
<p>GPG SUBJETIVA. P. CONJUNTO LEVE PICADO- restaurante al cruzar la avenida, PG de la ventana, Dante entra a cuadro al llegar ve una pareja cenando, decide entrar, saca un puñado de monedas y billetes, cruza la puerta de vaivén pero es sacado a empujones por el vigilante. Audio: Música, sonidos guturales de mesero y Dante.</p>	<p>LATERAL TRAV.DER TRAV IZQ. SUBJETIVA DANTE llega exhausto a un supermercado 24 horas, deja su carreta a unos metros atrás, pasa un par de billetes por la ventanilla, hace el pedido.Le devuelven unas monedas una botella de trago y en una bolsa un par de sándwiches con gaseosas se dirige a su carreta, se sienta. Audio: Dante “blabrebre”, sonido de carros pasando</p>		


ESC 9 PLANO 21	Dur 5"	ESC 10 PLANO 22	Dur 6"
			
<p>SUBJETIVA DE DANTE Se observa la avenida y los autos pasar.</p>		<p>DANTE ENTRA A CUADRO llega a un parque en la periferia de la ciudad, cansado de tirar su carreta, la deja a un lado, saca la botella, observa una pequeña loma a la que decide subir</p>	
<p>Audio: Música, carros pasando a toda prisa.</p>		<p>Audio: Música.</p>	


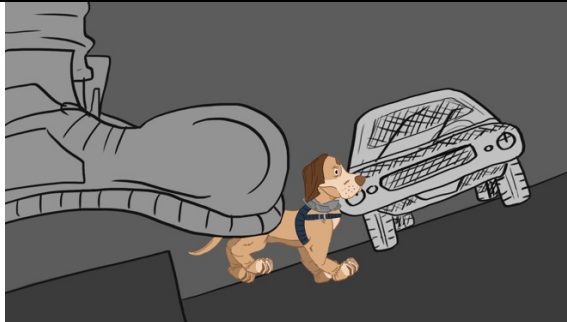
ESC 10 PLANO 23	Dur 6"	ESC 10 PLANO 24	Dur 6"
			
<p>SUBJETIVA DE DANTE LA CIUDAD APARECE A MEDIDA QUE SUBE LA LOMA. Se sienta y contempla la metrópoli, que se contrae y expande como si lo quisiera devorar. (efecto animación)</p>		<p>OVER-SHOULDER CLOSE UP Ya en la cima observa una gigantesca luna llena que deslumbra, está envuelta por el humo y espesas nubes que contaminan y se tragan las luces de la ciudad.</p>	
<p>Audio: Música.</p>		<p>Audio: Música.</p>	

ESC 10 PLANO 25	Dur 12"	ESC 10 PLANO 26	Dur 9"
			
<p>TIMELAPSE.OVER-SHOULDER CLOSE UP. ZOOM OUT a PE. TIMELAPSE DEL CIELO observamos a DANTE sentado de espalda. Pasa el tiempo la luna sube contemplándose totalmente, Hipnotizado por su resplandor.</p>		<p>SUBJETIVA DANTE se acuesta a observar el cielo vemos el firmamento, las estrellas, la luna, las manos de DANTE entran a cuadro las observa maltrechas, por unos segundos luego vuelven a salir y seguimos viendo el cielo. la pantalla parpadea 2 veces fade to black.</p>	



Audio: Música.	Audio: Música.
----------------	----------------

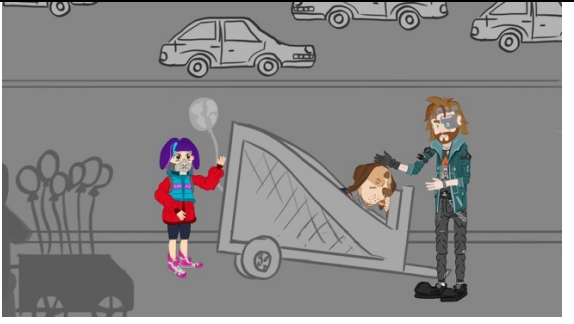

ESC 11 PLANO 27	Dur 2"	ESC 11 PLANO 28	Dur 6"
			
SUBJETIVA.DANTE abre los ojos horrorizado y observa que a su alrededor niños como sombras lo pican con palos.		LATERAL CONTRAPICADO NIVEL SUELO Se incorpora poniéndose de pie,los ahuyenta, mira de nuevo la ciudad, tambalea para bajarse, se toma la cabeza con ambas manos, pues le duele, el sol le molesta se queda de espalda contemplando la ciudad.	
Audio: Risas de niños		Audio: Música, leitmotiv del ojo, voces de niños.	

ESC 12 PLANO 29	Dur 6"	ESC 12 PLANO 30	Dur 6"
			
LATERAL TRAV IN. ZOOM IN. Dante tira de su carreta vacía con la cabeza abajo, pasa por un callejón, en la entrada hay un poster pegado ZOOM IN A PP (imagen 2035 última función del circo más famoso del mundo) DANTE ENTRA A CUADRO Y lo arranca con rabia.		ZOOM OUT A PG detrás costado de la carreta de fondo el callejón,, saca el baúl que está en ella, con ímpetu se dirige dentro del callejón y lo lanza en la pila de basura que hay en un rincón, en PP vemos los periódicos que salen del baúl.	
Audio: Música, papel rasgado.		Audio: Música, baul cayendo al piso	

ESC 13 PLANO 31	Dur 9"	ESC 13 PLANO 32	Dur 4"
			

PG LATERAL. GPG SUBJETIVA. DANTE entra a cuadro con su carreta llega al cruce de una gran avenida, SUBJETIVA se queda inmóvil contemplando pasar los autos, ha tomado su decisión.	P HOLANDES EN DIAGONAL. PP. El pie en el aire se ve apunto de bajar del andén, un auto se acerca a toda velocidad, un perro ENTRA A CUADRO espantado por un vendedor de globos, el perro cruza a toda marcha.
Audio: Música, foley autopista.	Audio: Música, ambiente de autopista y sonido gutiral del vendedor.

ESC 13 PLANO 33	Dur 3"	ESC 13 PLANO 34	Dur 7"
			
En una sucesión de PP vemos a Dante y otros transeúntes que gritan o se cogen la cabeza.		PG LATERAL.TRAV OUT. SHOT GROUP-PP OVERSHOULDER Y CONTRAPLANO PICADO el auto esquiva al perro y lo golpea de costado,TRAV OUT al animal que se queja con fuertes aullidos alzando su pata se logra devolver tirándose al lado de la carreta, PG SHOT GROUP desde el costado detrás de la carreta.	
Audio: Música, ambiente de autopista.		Audio: Música, ambiente de autopista.	

ESC 13 PLANO 35	Dur 8"	ESC 14 PLANO 36	Dur 3"
			
PG SHOT GROUP LATERAL CARRETA PM SUBJETIVA.PG SHOT GROUP LATERAL PICADO TILT UP. La niña se suelta de su papá llegó corriendo, y acaricia al perro, PM subjetiva de Dante observa con asombro como ella ahora tiene color, PG SHOT GROUP LATERAL PICADO HACIA EL PERRO CAIDO.		Dante de pie entablilla y amarra la pata del perro que está sentado encima de su carreta.	
Audio: Música, ambiente de autopista.		Audio: Música, gruñidos de perro.	



ESC 15 PLANO 37	Dur 4"	ESC 15 PLANO 38	Dur 7"
------------------------	---------------	------------------------	---------------



<p>PG FRONTAL NORMAL Entre sombras sale Dante y su amigo quién lleva la placa que estaba colgada en la carreta con el nombre de Rody, LA PLACA ARROJA UN DESTELLO rebozan de color y tiran con entusiasmo, llevan una gran carga.</p>	<p>PANEO DER. SUBJETIVA. PANEO IZQ. TILT UP. PG PANEO DER. Al llegar al parque Rody ladra, Dante lo suelta, el perro se dirige a un árbol y orina recorre el parque, subjetiva GPG de Dante, observa a lo lejos mientras el perro escarba un hueco. TILT UP AL CIELO Fade to White</p>
<p>Audio: Música.</p>	<p>Audio: Música, ladridos y chiflidos.</p>



<p>ESC 16 PLANO 39</p>	<p>Dur 4”</p>	<p>ESC 17 PLANO 40</p>	<p>Dur 7”</p>
<p>FLASHBACK P.CONJUNTO LEVE PICADO Vemos a DANTE en el prado con su amigo RODY que brinca en dos patas, la placa que lleva su nombre brilla, Dante le tira pedazos de comida como premio mientras varias manos lo aplauden. Fade to White</p>	<p>PP. ZOOM OUT. ZOOM IN. DETRAS PP de La luna cubre la pantalla completa, luego se aleja ZOOM OUT para ver en la cima de la Colina del parque las siluetas de Rody y Dante.</p>		
<p>Audio: Música, ladrido, aplausos.</p>	<p>Audio: Música.</p>		

<p>ESC 17 PLANO 41</p>	<p>Dur 6”</p>	<p>ESC 17 PLANO 42</p>	<p>Dur 2”</p>
<p>LATERAL. NORMAL Desde la carreta se ven bajar de la colina llegan y se acuestan y cierran el techo, RODY con su gran fuerza se sienta y empuja el techo abriendo de golpe.</p>	<p>Dante vuelve a cerrar el techo de la carreta, FRONTAL NORMAL en la oscuridad vemos los enormes ojos de RODY que miran para todo lado.</p>		
<p>Audio: Música, ambiente y foley.</p>	<p>Audio: Música.</p>		

<p>ESC 17 PLANO 43</p>	<p>Dur 7”</p>	<p>ESC 17 PLANO 44</p>	<p>Dur 4”</p>
------------------------	---------------	------------------------	---------------

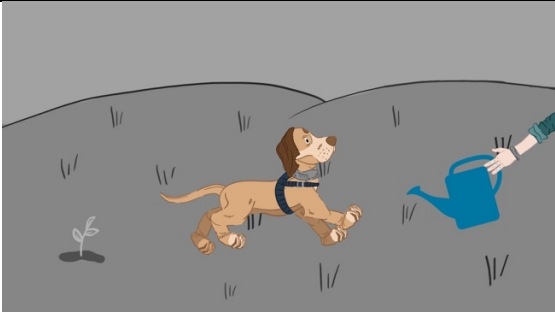
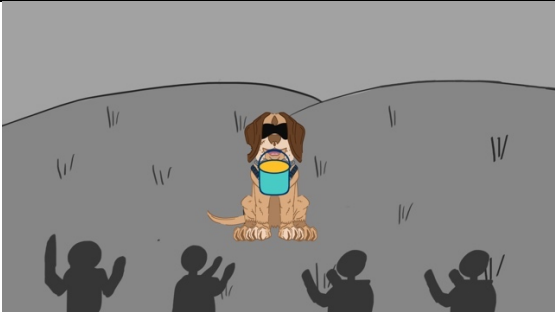
	
LATERAL CONTRAPICADO.LATERAL DOLLY OUT el perro vuelve a sentarse con fuerza abre el techo y saca su gran cabeza, juntos contemplan las estrellas.	SECUENCIA DE MONTAJE GPG CONTRAPICADO Se ve como pasa la luna y sale el sol, se repite por varios (3) días con la misma estrategia para dar a entender el paso del tiempo.
Audio: Música.	Audio: Música.



ESC 18 PLANO 45	Dur 5"	ESC 19 PLANO 46	Dur 3"
			
DETRÁS.LATERAL TRAV Dante sentado en un andén pinta la última parte que le falta de su carreta, se pone de pie y coloca un letrero al lado de su vehículo que dice- P.D- BANCO DE SEMILLAS RODANTE. GRATIS.		DETRÁS.LATERAL. Dante en la esquina del parque observa que hay muchos niños la mayoría no tienen color, decide que es el momento perfecto para hacer su show.	
Audio: Música.		Audio: Música, sonido del ojo de Dante.	

ESC 19 PLANO 47	Dur 8"	ESC 19 PLANO 48	Dur 9"
			
INDIRECTO. SUBJETIVA se alista para la ocasión, SUBJETIVA cuando está listo llama a su perro de un chiflido, Rody inmediatamente llega,		FRONTAL- TRAV DER Le coloca unas gafas al perro y un adorno en su collar, abren la carreta que ahora está diseñada para servir de escenario y se preparan para iniciar su show.	
Audio: Música.		Audio: Música.	

ESC 19 PLANO 49	Dur 7"	ESC 19 PLANO 50	Dur 6"
------------------------	---------------	------------------------	---------------

	
Rody camina en dos patas, hace un recorrido por el parque atrayendo a los niños hasta la carreta	FRONTAL. NORMAL. ZOOM IN cuando todo está listo, Dante saluda a su público, luego le ofrece una planta al perro la toma con el hocico, PD vemos un redoblante tocado por DANTE
Audio: Música.	Audio: Música, publico y redoblante.

ESC 19 PLANO 51	Dur 8"	ESC 19 PLANO 52	Dur 7"
			
DETRAS. DOLLY IN-DOLLY OUT. en diagonal el perro camina a un lugar despejado en dos patas y empieza sembrar la planta.		PANEO FRONTAL NORMAL LEVE CONTRAPICADO el perro toma un balde lleno de semillas que le ofrece a Dante que pasa por los niños para que tomen algunas semillas .	
Audio: Música, efectos de foley		Audio: Música.	



ESC 19 PLANO 53	Dur 15"	ESC 19 PLANO 54	Dur 8"
			
DETRAS. TRAV IN Dante también toma algunas y a continuación les muestra cómo se siembran correctamente.		SUBJETIVA. CONTRAPLANO Los Niños aplauden Dante y Rody hacen una venia y proceden a guardar todo en su carreta.	
Audio: Música.		Audio: Música.	

ESC 20 PLANO 55	Dur 4"	ESC 21 PLANO 56	Dur 6"
------------------------	---------------	------------------------	---------------

<p>FRONTAL LEVE CONTRAPICADO Vemos de costado la carreta de Dante abierta, con las plantas encima organizadas cada vez más grandes, el sol pasa varias veces mientras las plantas crecen.</p>	<p>CENITAL tilt down La carreta esta parqueada a un costado de la avenida del parque dentro DANTE duerme, (salen zzzz hacia arriba desde la carreta para denotar que duerme)</p>
<p>Audio: Música.</p>	<p>Audio: Música, Rod ladra muy fuerte</p>

<p>ESC 21 PLANO 57</p>	<p>Dur 3”</p>	<p>ESC 21 PLANO 58</p>	<p>Dur 8”</p>
<p>En la oscuridad DANTE abre los ojos se mueven hacia el lado izq. Agitados.</p>	<p>LATERAL. ZOOM IN A PP sale de su carreta, un camión de la perrera pasa a toda prisa por el lado, él trata de pararlo, pero casi es atropellado siguen a toda marcha, triste y enojado observa ZOOM IN PP cómo su perro se marcha entre barrotes.</p>		
<p>Audio: Música.</p>	<p>Audio: Sonido de carro en movimiento y ladridos.</p>		

<p>ESC 21 PLANO 59</p>	<p>Dur 6”</p>	<p>ESC 21 PLANO 60</p>	<p>Dur 9”</p>
<p>LATERAL desconsolado coloca sus brazos encima de la carreta con la cara pegada a ella, mira el globo desinflado de la tierra, frunce el ceño y sale corriendo en la dirección que se llevaron a su perro.</p>	<p>La cámara se eleva desde la carreta y vemos como un par de niños junto a sus padres siembran pequeños brotes de árboles de sus semillas, ahora ellos rebotan de color.</p>		
<p>Audio: Música.</p>	<p>Audio: Música, sonido ambiente.</p>		

ESC 22 PLANO 61	Dur 4”	ESC 22 PLANO 62	Dur 3”
			
FRONTAL NORMAL una niña entrena a su cachorro.		FRONTAL NORMA el perro lleva en el cuello un collar con el nombre de RODANTE.	
Audio: Música.		Audio: Música.	

ARTE

Propuesta de Arte

Ambientación/Escenografía

La atmósfera que queremos llevar al espectador al mundo del cyberpunk (que se refiere al mundo de la tecnología y el futurismo). Y el transhumanismo que es la utilización de partes o prótesis para la transformación humana de un sujeto, En base a lo anterior se propone en cada una de sus escenas la utilización de elementos con colores saturados, avenidas con baches, contaminación, humo saliendo de rejillas de ventilación, polución, un sin número de avisos/carteles y publicidad en LED, callejones donde los escombros y la basura invaden el lugar.



Figura 9

Referentes: Rodante ha sido inspirada en dos películas, una de ellas **Blade Runner** (Figura 9), RODANTE se ha tomado algunos conceptos desde la parte visual de una ciudad distópica, hasta la parte transhumanista y ha inspirado en la construcción de la atmosfera, paletas de color de nuestro cortometraje.

También nos inspiramos en la película **Street Level** (Figura 10, 11 Y 12) un cortometraje realizado con la técnica de animación 3D en la que tomamos parte de su iluminación de color verde y la utilización de escenografía, como los “charcos” de agua en el asfalto, polvo y las luces en los vehículos flotando.



Figura 10



Figura 11



Figura 12



Figura 13 NEIDER GONEZ – RODANTE

Se tiene en cuenta los espacios amplios ya que van dentro del concepto del cyberpunk, ya que el objetivo de este género es importante mostrar y dar a entender al espectador elementos de escenografía como edificios, calles, autos, es algo enriquecedor mostrar todo el futuro alterno y el detalle de lo anterior mencionado.

Por otro lado, las escenas de la colina y la gran vía, están marcadas por la cantidad de tecnología, pantallas en los establecimientos, estos tendrán una paleta de color violeta/fucsia junto con gama de grises y tonos oscuros de azules.

Paletas de Color



El esquema de colores que se maneja a lo largo de la pieza audiovisual será entre colores cálidos y fríos, escala de grises.

Este sistema designado se utilizará ya que el concepto del cyberpunk nos lleva hacia la abundancia de la tecnología, en las calles los muros de los edificios dominarán el color azul mezclado con fucsia para dar ese significado de saturación de parte de algunos alumbrados, luces led, avisos publicitarios.

La escala de grises estará presente en todo aquello que tenga que ver con penumbra, así como también se ha designado para la creación de humo/contaminación que salga de algunas rejillas de ventilación.

En las escenas de la colina/parque se han tomado los verdes más claros y naturales, todo esto para dar el significado de naturalidad y de que todo no está perdido entre la contaminación y el ambiente tecnológico que rodea la ciudad en RODANTE.

Vestuario

Se ha designado dentro del vestuario de nuestros personajes (Dante - Rod) mediante el concepto del cyberpunk y del transhumanismo se usarán elementos como prótesis, lentes hiperrealistas con protecciones UV, y Rod que cuenta con una cadenilla/collar que cuenta con su nombre. En la escena donde él regresa a ser circense cambiará todo el aspecto de Dante pues llevara vestido ropa/atuerdo en relación al mundo del circo.



Figura 14. CARLOS NAVAR – PERSONAJE

Otros elementos como los que se ven presentes en los brazos y parte de la cabeza hacen parte de este vestuario futurista del género Cyberpunk.

Cabeza y Rostro:



Figura 15. CYBERPUNK MASK



Figura 16. FICTIONAL CHARECTER



Figura 17. VICTORIEN AUBINEAU CYBERPUNK CHARACTER DESING

Es común ver máscaras o caretas avanzadas con juego de luces neón, acompañados de gorros. Tanto los extras y personajes principales llevan máscaras de este estilo.

Máscaras con iluminación, Lentes con protección UV

Prendas Superiores: Chaquetas impermeables, algunas con luces de neón o reflectantes en la noche. Chaquetas Coloridas, Guantes biométricos. Implantes de brazos:



Figura 18. ILJUM PARK LONG SLEEVE SHIRT

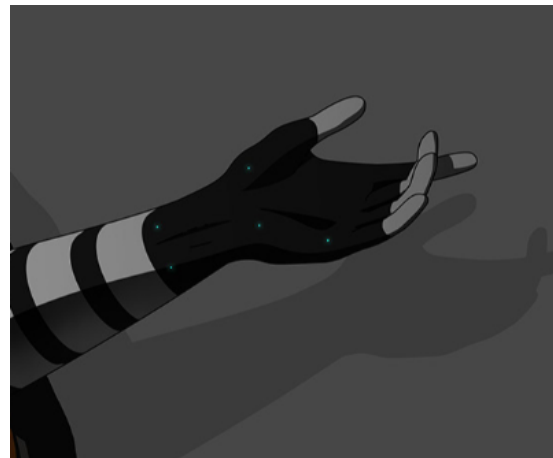


Figura 19. VICTORIEN AUBINEAU

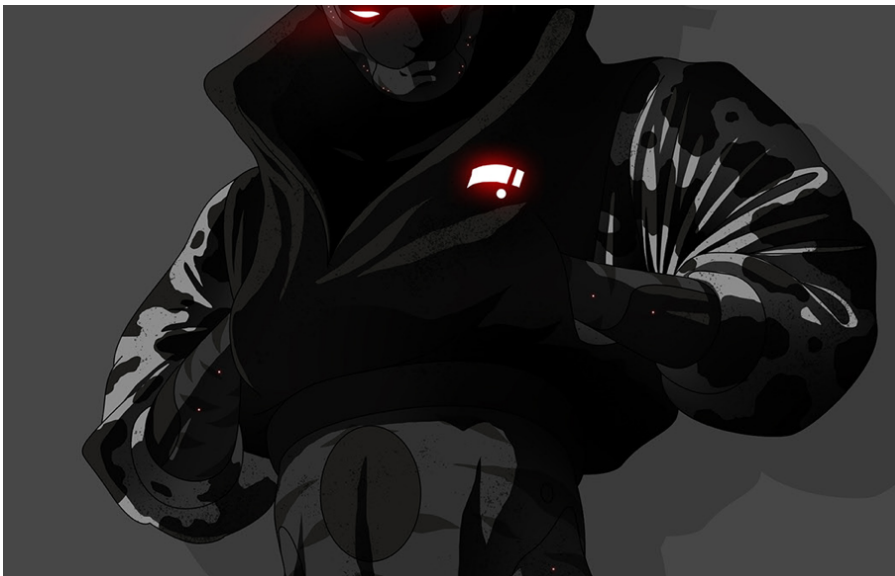


Figura 20. VICTORIEN AUBINEAU CYBERPUNK CHARACTER DESIGN

Prendas Inferiores:



Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24

- Pantalones anchos, ajustados y/o ceñidos al cuerpo con iluminación a los costados, Protecciones en las rodillas o tobillos, Implantes en piernas con resortes iluminados y con sistemas inteligentes, tenis o zapatillas

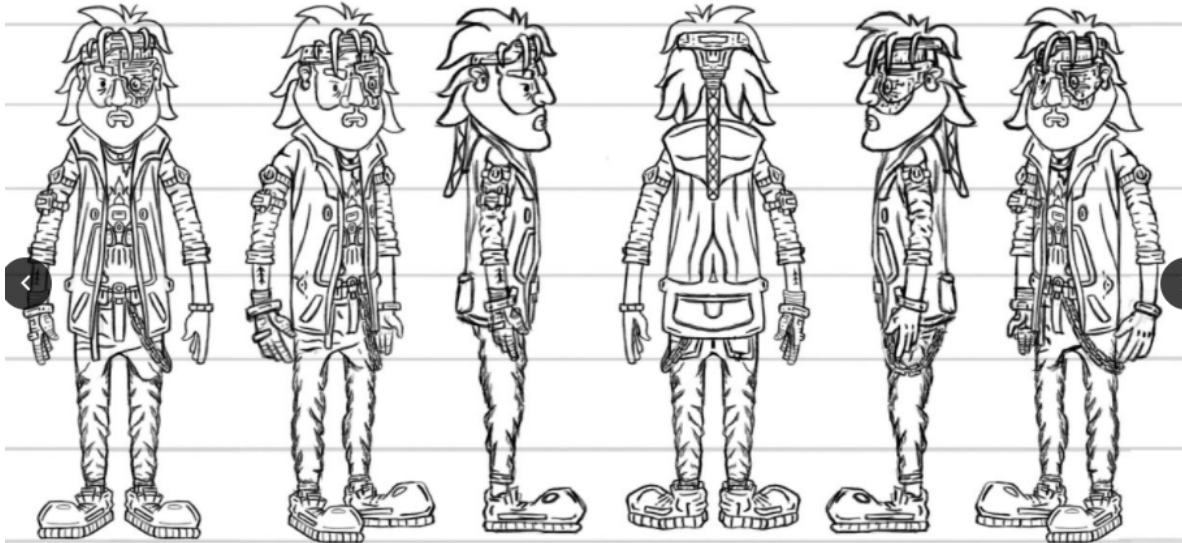
impermeables, con luces de neón en suela o costados, sensor que ajusta automática los tenis (Figura 21, 22, 23 y 24) <http://solidvfx.com/solid-vfx-lab-what-we-think-we-become/?ckattempt=1> Solid VFCLAB.

Personajes

Dante(45):

Para el diseño del personaje de Dante se ha desarrollado bajo la caracterización de un hombre ex circense, Se ha determinado que este personaje tendrá un atuendo futurista, en su parte superior tendrá una balaca de metal con bordes de terciopelo y una prótesis de un ojo el cual cumple con el concepto de transhumanismo. Contará también con una chaqueta de material impermeable, acompañado por unos brazaletes de caucho inteligentes. En su parte inferior tendrá un pantalón de dril gris oscuro, también tendrá unas botas hasta el talón, negras, con punta de acero.

Aca tenemos bocetos de cómo será Dante:

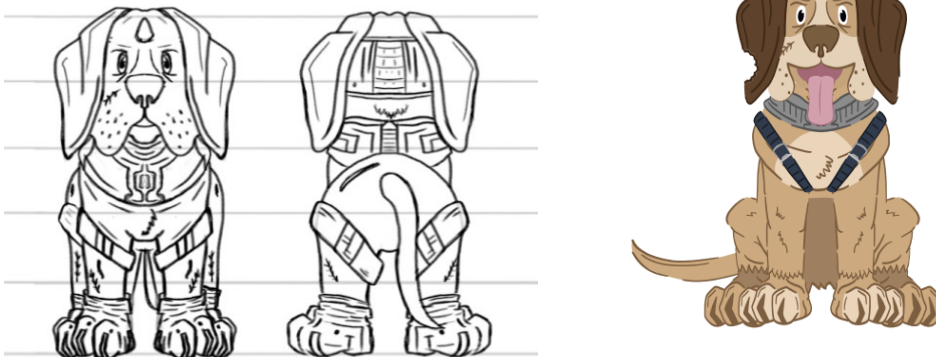


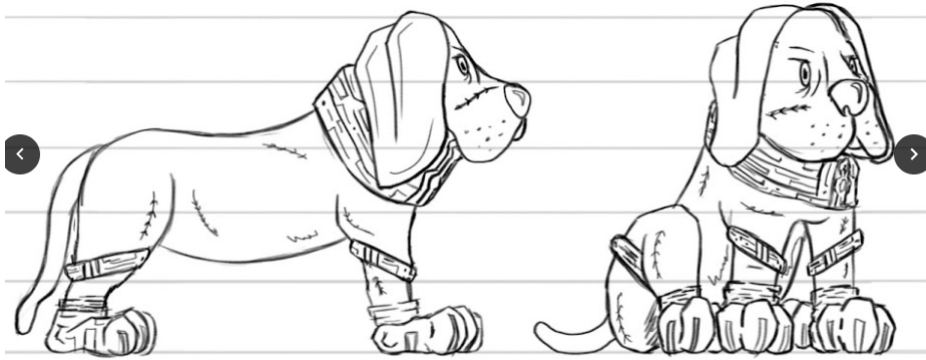


ROD (perro):

Para el diseño de Rod se tiene en cuenta que es un perro tranquilo, que decide acompañar a nuestro a Dante, se ha incorporado a la realización de ROD un collar donde tendrá su nombre, es un perro callejero que anda desnudo, su pelaje es marrón y sus orejas café, tiene unos brazaletes de caucho negros y grises.

Aca tenemos bocetos de cómo será Rod:





Niña (12):

Personaje secundario que aparece en la escena 13, se ha determinado un estilo cómodo y futurista. Tiene un tapabocas especial que filtra el aire, está hecho de materiales como poliestireno y alambre. Usa una chaqueta impermeable con espuma interna, grande y color roja, tiene una licra oscura hasta las rodillas, tenis blanco con rosado y alas de decoración. Usa una maleta verde y un chaleco impermeable con gorra azul.

La niña tiene el pelo corto, flequillo, pintado de morado con mechones rosa y azul.

Aca tenemos bocetos de cómo será la niña:



Desglose de arte por escenas

ESC	INT/EXT	LUZ	LOCACIÓN	SET	MOBILIARIO	AMBIENTACIÓN	DESCRIPCIÓN	PERSONAJES
1	Int	Noche	Colina Ciudad	Colina	Postes de Luz Baúl Volteado Pila de basura	Objetos Periódicos Hoja de papel	En el año 2035 en el mirador de una colina se observa la ciudad, vientos arremolinados se dirigen a ella, llevando consigo una hoja de papel, zoom in a la ciudad.	DANTE
2	Ext	Noche	Ciudad	Callejón 1	Poste de Luz Rejillas de Ventilación Plantas Carreta	Pila de basura Periódicos Vapor Hoja de papel Botella Trago	Dante entra al callejón, salen vapores del piso, lleva una botella en la mano, de su boca salen susurros,	DANTE
2	Int	Noche	Callejón	Carreta	Baúl Basura Carreta	Periódico plastificado Vehículo Trago	El sol sale y se ubica a las 3pm timelapse de nubes. la luz se filtra por un costado de la carreta, alumbrando un pequeño baúl y un viejo recorte de periódico plastificado pegado en el vehículo	DANTE
3	Ext	Día	Callejón		Baúl Basura Carreta	Periódico plastificado Vehículo Trago		DANTE
4	Int	Día	Ciudad	Carpa Circo	Callejón Basura Avenida Edificios Postes	Periódico plastificado Vehículo Circo Cuerda Floja Contenedores Chatarra	Dentro de la carreta nos acercamos al periódico plastificado.	ROD DANTE
5	Int/Ext	Día	Callejón	Carreta	Carreta Callejón Avenida Edificios Postes Basura	Botella Periódicos Contenedores Chatarra Poster Antena	Dante se despierta impactado abre los ojos, tomando una bocanada de aire asustado, los rayos del sol	DANTE

							penetran su carreta, observa a un lado la botella	
6	Ext	Día	Ciudad	Calle	Avenida Pantallas LED Luces LED Carreta Edificios Postes	Avenida Pantallas LED Luces LED Carreta Edificios Postes	Vemos a Dante caminar por una avenida su carreta se va llenando de objetos mientras el sol avanza al punto de esconderse	DANTE
7	Ext	Día	Ciudad	Chatarrería	Avenida Pantallas LED Luces LED Carreta Edificios Postes	Avenida Pantallas LED Luces LED Carreta Edificios Postes	Con la puesta de sol, llega Dante a la chatarrería y obtiene un par de billetes y monedas por sus objetos, se marcha, por la misma ruta	DANTE
8	Ext	Noche	Ciudad	Avenida	Carreta Automóviles Charco Avenida Restaurante Sillas Ventanas Aviso Supermercado	Bolsa Pan Trapo Sándwiches Gaseosas Botellas de Trago	Dante para un momento se toca el estómago que ruge de hambre, toma una bolsa colgada en la carreta, saca un pan tan duro que no se lo puede comer	DANTE PAREJA HM VIGILANTE
9	Ext	Noche	Ciudad	Ventanilla Supermercado	Carreta Automóviles Charco Avenida Restaurante Sillas Ventanas Aviso Supermercado	Bolsa Pan Trapo Sándwiches Gaseosas Botellas de Trago	Dante llega exhausto a un supermercado 24 horas, pasa un par de billetes por la ventanilla, hace el pedido	DANTE PAREJA HM VIGILANTE
10	Ext	Noche	Ciudad	Parque Mirador	Arboles Sillas Carreta Ciudad Humo	Plantas Flores Polen Polvo	Dante llega a un parque en la periferia de la ciudad, cansado de tirar su carreta, la deja a un lado...	DANTE
11	Ext	Día	Ciudad	Parque Mirador	Arboles Sillas Carreta Ciudad Humo	Palos Plantas Flores Polen Polvo	Dante abre los ojos horrorizado y observa que a su alrededor niños como sombras lo pican con palos.	DANTE NIÑOS (Sombras)
12	Ext	Día	Ciudad	Avenida-Callejón 1	Carreta Avenida	Poster Basura	Dante tira de su carreta vacía	DANTE

					Postes Baul Avisos con luces LED		con la cabeza abajo, pasa por un callejón en la entrada un poster pegado	
13	Ext	Día	Ciudad	Gran Avenida	Avisos LED Postes Automóviles Carreta	Escombros Globo Imagen Tierra	Camina hasta llegar al cruce de una gran avenida, se queda inmóvil contemplando pasar los autos	DANTE VENDEDOR TRANSEUNTES NIÑA PADRE
14	Ext	Día	Ciudad	Callejón 2	Plantas Arboles Carreta Postes Sillas	Globo Imagen de la tierra	Dante de pie entablilla y amarra la pata del perro que está sentado encima de su carreta.	DANTE ROD
15	Ext	Día	Ciudad	Carpa	Carpa Prado Plantas	Comida	FLASHBACK Vemos a DANTE en el prado con su amigo RODY que brinca en dos patas	DANTE
16	Ext	Día	Ciudad	Carpa	Carpa Prado Plantas	Comida	FLASHBACK Vemos a DANTE en el prado con su amigo RODY que brinca en dos patas	DANTE ROD
17	Ext	Noche	Ciudad	Parque Mirador	Colina Arboles Postes Sillas Carreta Techo	Comida Flor Tallos plantas	La luna cubre la pantalla completa, luego se aleja para ver en la cima de la Colina del parque las siluetas de Rod y Dante	ROD DANTE
17	Int	Noche	Parque Mirador	Carreta	Colina Arboles Postes Sillas Carreta Techo	Comida Flor Tallos plantas	La luna cubre la pantalla completa, luego se aleja para ver en la cima de la Colina del parque las siluetas de Rod y Dante	ROD DANTE
18	Ext	Día	Ciudad	Av Parque	Carreta con diferentes colores Edificios Avisos LED	Letrero Pintura Spray	Dante decora y pinta su carreta con vivos colores	ROD DANTE
19	Ext	Día	Ciudad	Parque	Parque Árboles, Sillas, Arbustos Postes	Caja de maquillaje Redoblante Regadera Balde	SHOW RODANTE Dante en la esquina del	ROD DANTE NIÑOS

					Carreta decorada y mejorada Planta	Semillas	parque observa que hay muchos niños la mayoría no tienen color	
20	Ext	Día	Ciudad	Parque	Carreta Plantas Árboles Sillas Postes Ciudad Avisos LED	Caja de maquillaje Redoblante Regadera Balde Semillas	Vemos de frente la carreta de Dante abierta con las plantas encima organizadas cada vez más grandes, el sol pasa varias veces.	ROD DANTE
21	Ext	Día	Ciudad	Av Parque	Carreta Ciudad – Edificios Pantallas y Avisos LED Automóviles Camión Perrera	Globo desinflado Imagen de la tierra	La carreta esta parqueada a un costado de la av del parque dentro DANTE duerme...	ROD DANTE NIÑOS
22	Int	Día	Av Parque	Carreta	Carreta Ciudad – Edificios Pantallas y Avisos LED Automóviles Camión Perrera	Globo desinflado Imagen de la tierra	La carreta esta parqueada a un costado de la av del parque dentro DANTE duerme...	ROD DANTE NIÑOS

SONIDO

Propuesta de sonido

Si supiera que el mundo se acaba mañana, yo, hoy todavía, plantaría un árbol. (Martin Luther King)

Tratamiento Sonoro

Un tema importante que tratará el corto es el transhumanismo, siendo este una manera en que se integra el ser vivo y la máquina, es por esto que los sonidos que acompañan a los personajes transhumanistas son de tipo artificial, expresan sentimientos y refuerzan las acciones. Dos películas que usamos de referentes para este tema son “ *Inteligencia Artificial*” de 2001 y *Robocop* de 1987. La forma en la que interpretaremos el sonido robótico propio de los referentes transhumanistas será con un sonido de circuito que provendrá desde la perspectiva del ojo que tiene el Dante y que enriquecerá la forma en la que percibe su entorno, este sonido será el leitmotiv del personaje principal. La estructura general del corto se divide en tres partes, en la primera parte Dante el protagonista se ve inmerso en una profunda soledad, es por esta razón que los silencios estarán presentes durante toda esta parte donde solo estarán presentes los foleys como recurso de intimidad de Dante, no obstante habrá un leve acompañamiento de sonido de fondo de la ciudad para reforzar la sensación de aislamiento del protagonista. En la segunda parte de este corto el protagonista se encontrará en frente con la esperanza así que su mundo cambia, de la misma manera el sonido también cambia y es acá cuando la banda sonora empieza a tener más protagonismo los instrumentos serán acordes a los referentes electrónicos propios del género cyberpunk pero con notas a escala mayor y sonidos atmosféricos y minimalistas creados con instrumentos electrónicos tales como el sintetizador. En la tercera parte la banda sonora estará presente, empezando con un silencio que es cuando Rod el perro es raptado por la perrera e irá in crescendo a medida que Dante va descubriendo el verdadero propósito de su vida hasta llegar al punto en que la música se convierte en un factor omnipresente

que irrumpe en el desenlace. La propuesta de sonido para está el corto *RODANTE* se desarrollará bajo 3 factores:

- Ambientes
- Foleys
- Música

El silencio como recurso narrativo

El silencio en el corto *Rodante* juega un papel importante en el desarrollo de la historia debido a que a diferencia del ruido resulta ser un elemento mucho más expresivo teniendo en cuenta la soledad en la que se encuentra sumergido el personaje, al mismo tiempo apoya la idea de distanciamiento con respecto a la ciudad que lo rodea.

Sonido Ambiente

El sonido ambiente además de tener cierto distanciamiento en ocasiones con las acciones del personaje sí está bastante cargado teniendo en cuenta que el espacio donde se desarrolla la historia es una ciudad futurista caótica, los niveles de volumen irán variando en la medida en que el protagonista interviene directamente en los lugares que son ajenos al lugar donde suele refugiarse.

Foleys

El uso de sonidos diegéticos irán muy de la mano con los silencios ya que enriquecen las acciones del protagonista y al mismo tiempo refuerza el sentido de intimidad. Algo importante es que esos sonidos que en muchos casos pueden ser chocantes como los vidrios rotos, la basura, los pasos crean junto con las acciones refuerzan el estado de ánimo de Dante.

Referentes Sonoros



Banda sonora

Nine Inch Nails

Productor: Trent Reznor

Album: Ghosts V: Together

Año: (2020)

Link del referente:

https://www.youtube.com/watch?v=1Qm9SV0nuTQ&ab_channel=EyeOfTheForest

Nine Inch Nails es por excelencia una banda importante dentro del género industrial y electrónico en la música, sin embargo también exploran música ambiental minimalista en la cual siempre existe instrumentos como el sintetizador, la caja de ritmos entre otros. En el álbum *Ghosts V: Together* lanzado recientemente Nine Inch Nails sintetiza todas sus experimentaciones musicales electrónicas en sonidos mucho más orgánicos desde el punto de vista de producción donde viajan por momentos de tensión a momentos de calma sin tener necesidad de usar tantos instrumentos. Por lo anterior el viaje interno de Dante el protagonista se convierte en un vehículo donde el sonido minimalista encaja, convirtiéndose en su *Letmotiv*.



M83

Productor: Joseph Trapanese

Anthony Gonzalez

Album: Oblivion OST

Año: 2013

Link del referente:

https://www.youtube.com/watch?v=Fx2QHiX4snI&t=3849s&ab_channel=KeijoKekkonen

Desde el punto de vista futurista en el que se desarrolla la historia un referente acorde es la banda sonora de la película *Oblivion* de 2013 compuesta por el productor y líder de la banda M83 Anthony Gonzalez. Para la realización de la banda sonora de *Oblivion* Gonzalez junto con el también productor Joseph Trapanese incluyeron orquestación como acompañante de los sonidos electrónicos en la composición manteniendo un modo atmosférico. En la película *Oblivion* el protagonista vive en un mundo distópico en el que se encuentra solo y en medio de la trama busca salvar a la humanidad.

¿Qué soundtrack usaremos?

La música que se usará estará libre de copyright y se escogió teniendo en cuenta los referentes de música.



Soundtrack 1

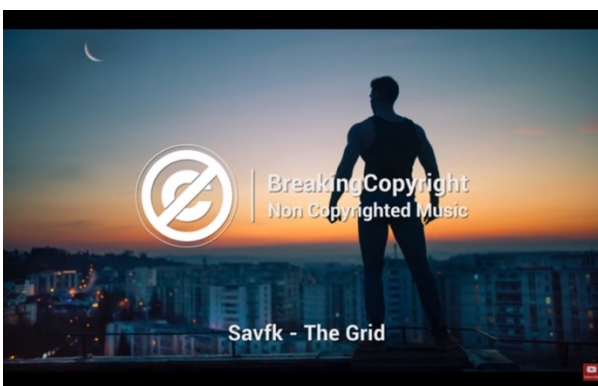
Artista: Uniq

Canción: Art Of Silence

Género: Ambient

Año: 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=SooYWiXtHnI>



Soundtrack 2

Artista: Savfk

Título: The Grid

Género: Épica

Año: 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=zTdzbNVf6IE>

<https://www.youtube.com/watch?v=KLhSFATOhW0>

Diseño sonoro por escenas

Escena	Plano	Ambiente	Acción /Folley	Efectos (fx)	Descripción de personajes	Música
1	1	-Sonido de ciudad fondo	-Viento	N/A	N/A	Música suave
1	2	-Sonido de ciudad fondo	-Viento	N/A	N/A	Música suave
1	3	-Sonido de Ciudad fondo	-Sonido hoja de papel -Viento	N/A	N/A	Música suave
1	4	-Sonido de ciudad fondo	-Sonido hojas de periódico	Efectos de Animación	N/A	Música Rock/Punk
2	5	-Sonido de ciudad fondo	-Sonido de pasos -Sonido de basura en la carreta	N/A	Dante camina por el callejón tambaleándose con su carreta, se detiene y se sienta en ella	Música suave
2	6	-Sonido de ciudad fondo -Sonido de tráfico	-Sonido de alcohol en botella -Sonido de Basura en la carreta	N/A	-Dante acaricia una planta que sale de un costado de la carreta, mira la luz del sol que ilumina su rostro y se tumba sobre la carretera quedándose dormido	Música suave
3	7	-Sonido de ciudad fondo	N/A	N/A	N/A	Música suave
3	8	-Sonido de ciudad fondo	N/A	N/A	Dante duerme en la carreta y mientras sueña mueve su cabeza con angustia.	Voz de Dante: Noo, noo, noo
4	9	-Sonido de ciudad fondo	N/A	N/A	N/A	Música suave
4	10					

		-Sonido de multitud en un circo	-Gritos -Sonido de una cadenilla	N/A	N/A	Música de circo
5	11	-Sonido de ciudad fondo	-Sonido de alcohol en botella -Sonido latidos y aullidos de perro	N/A	Dante se despierta impactado, toma una bocanada de aire y toma el último trago de alcohol, vuelve a cerrar los ojos y se escuchan los latidos y aullidos de un perro. DANTE se queja y abre los ojos, bosteza y se estira.	Voz de Dante gruñendo
5	12	-Sonido de ciudad fondo	-Sonido de pasos -Sonido de basura	N/A	Dante sale de su vehículo, vuelve a estirarse esta vez con más entusiasmo, observa en la esquina una pila de escombros, y objetos se dirige a ellos	N/A
5	13	-Sonido de fondo ciudad	-Sonido de papel arrancado -Sonido de basura	N/A	Dante mira un poster de propaganda frunce el ceño y arranca el poster tirándolo al piso, se agacha y toma una antena redonda, estropeada	N/A
6	14	-Sonido de fondo ciudad	N/A	N/A	N/A	Música suave
7	15	-Sonido de fondo ciudad -Sonido de tráfico	-Sonido de basura en carreta -Sonido de billetes	N/A	Dante Con la puesta de sol, llega a la chatarrería hasta la entrada luego al salir por la puerta una mano le pasa unos billetes se marcha, por la misma ruta.	Música suave
8	16	-Sonido de fondo de ciudad -Sonido de tráfico	-Sonido de basura en carreta	Efecto de sonido de estómago rugiendo	Dante tira de su carreta, se detiene se toca el estómago qué ruge de hambre, toma una bolsa colgada en la carreta, saca un pan tan duro que no se lo puede comer, lo guarda y sigue adelante,	Música Suave

8	17	-Sonido de fondo de ciudad -Sonido de tráfico	-Sonido de agua salpicando -Sonido de carro pasando	N/A	Un carro pasa sobre un charco y moja a Dante de pies a cabeza, Dante le grita mientras levanta uno de sus brazos	Voz de Dante gritando: Eeeey
8	18	-Sonido de fondo de ciudad -Sonido de tráfico	-Sonido de pasos -Sonido de bolsas -Sonido de basura	Efecto de sonido de estómago rugiendo	Dante camina hacia un poste, observa bolsas de basura, se dirige a ellas, mete la mano, hurgando se corta, maldiciendo, Saca de su bolsillo un trapo y se lo amarra. Se toca el estómago que no para de rugir de hambre,	Música suave
8	19	-Sonido de fondo de ciudad -Sonido de tráfico -Sonido de música de fondo en el restaurante	-Sonido de pasos -Sonido de caída de Dante al piso	N/A	Dante ve un restaurante y decide cruzar la avenida, llega y observa por la ventana a una pareja cenando, decide entrar, saca el par de billetes que recibió de su trabajo, y cruza la puerta de vaivén pero es sacado a empellones por el vigilante, quien vuelve a entrar. con el rostro amargo se va a otro lugar.	N/A
9	20	-Sonido de fondo de ciudad -Sonido de tráfico	-Sonido de pasos -Sonido de basura en la carreta -Sonido de billetes -Sonido de monedas -Sonido de bolsa	N/A	Dante llega exhausto a un supermercado 24 horas, deja su carreta a unos metros atrás, pasa un par de billetes por la ventanilla, hace el pedido. Le devuelven unas monedas una botella de trago y en una bolsa un par de sándwiches con gaseosas se dirige a su carreta, se sienta,	Música suave
9	21	-Sonido de tráfico -Sonido ciudad de fondo -Sonido de carros pasando	-Sonido de alcohol de botella	N/A	Dante se para a un lado de la avenida mientras ve los carros pasar	Música suave
9	22	-Sonido suevo de la	-Sonido de pasos sobre el césped		Dante se sienta y contempla la	N/A

		ciudad de fondo		-Efecto de sonido animación	metrópoli, que se contrae y expande como si lo quisiera devorar.	
10	23	-Sonido suave de fondo de la ciudad	-Sonido de basura en la carreta -Sonido de botella -Sonido de pasos sobre el césped	-Efecto de sonido animación -Efecto de sonido ojo de Dante	Dante llega a un parque en la periferia de la ciudad, cansado de tirar su carreta, la deja a un lado, saca la botella, observa una pequeña loma a la que decide subir. Se sienta y contempla la metrópoli, que se contrae y expande como si lo quisiera devorar.	N/A
10	24	-Sonido suave de fondo de la ciudad	-Sonido de viento	N/A	Ya en la cima observa una gigantesca luna llena que deslumbra, está envuelta por el humo y espesas nubes que contaminan y se tragan las luces de la ciudad.	Música Suave
10	25	-Sonido suave de fondo de la ciudad	-Sonido de alcohol en botella -Sonido de viento	-Efecto de sonido de raíces -Efecto de animación	Mientras las horas pasan a su alrededor Dante está sentado de espalda. Pasa el tiempo la luna sube contemplándose totalmente, Hipnotizado por su resplandor, bebe, luego se mira las manos ajadas y con heridas, maltrechas de tanto tirar su carreta, una lágrima se le escapa, acentúa con su cabeza, de espalda en ese momento observa una hermosa planta que se empieza abrir al borde de la Loma, dejando ver una flor de radiantes colores que suelta polen como Polvo de estrellas. Dante encantado observa como el polen se abre paso hacia la luz de la luna, se acerca la acaricia y nota que su mano cambia a color puede ver	Música Suave

					cómo las plantas están conectadas entre ellas, por medio de las raíces y el pasto, nota como otras plantas también irradian su tonalidad, el tiempo sigue pasando mientras Dante fuma y bebe licor.	
10	26	-Sonido suave de fondo de la ciudad	-Sonido de viento	-Efecto de sonido del ojo de Dante	Dante se recuesta, su mano entra a cuadro la observa, al igual que a el cielo hasta quedarse dormido.	Musica suave
11	27	-Sonido suave de fondo de ciudad -Sonido de niños riendo -Sonido de palos picando el cuerpo de Dante	N/A	-Efecto de sonido ojo de Dante	Dante abre los ojos horrorizado y observa que a su alrededor niños como sombras lo pican con palos.	N/A
11	28	-Sonido suave de fondo de ciudad	N/A	N/A	Dante se incorpora poniéndose de pie, los ahuyenta, mira de nuevo la ciudad desde la cima de la loma, tambalea para bajarse, se toma la cabeza con ambas manos, pues le duele, el sol le molesta se queda de espalda contemplando la ciudad.	Música de ambiente tensa
12	29	-Sonido tráfico -Sonido ciudad de fondo	-Sonido rasgadura de papel -Sonido basura en carreta -Sonido pasos corriendo	N/A	Dante tira de su carreta vacía con la cabeza abajo, pasa por un callejón, en la entrada hay un poster pegado que dice: función del circo más famoso del mundo. Lo arranca con rabia, Dante se va.	Música de ambiente tensa

12	30	-Sonido ambiente de la ciudad -Sonido tráfico	-Sonido basura -Sonido pasos -Sonido carreta	N/A	Dante saca detrás costado de la carreta de fondo el callejón,, saca el baúl que está en ella, con ímpetu se dirige dentro del callejón y lo lanza en la pila de basura que hay en un rincón, en PP vemos los periódicos que salen del baúl.	Música suave
13	31	Sonido ambiente de la ciudad -Sonido tráfico -Sonido de autopista	-Sonido carreta -Sonido pasos	Efecto de sonido ojo de Dante	Dante con su carreta llega al cruce de una gran avenida, se queda inmóvil contemplando pasar los autos, ha tomado su decisión,	Música suave
13	32	-Sonido ambiente de ciudad -Sonido de tráfico -Sonido de autopista	-Sonido de carros pasando -Sonido grito de vendedor ambulante	N/A	El pie en el aire se ve apunto de bajar del andén, un auto se acerca a toda velocidad, un perro espantado por un vendedor de globos, el perro cruza a toda marcha,	Música ambiental tensión
13	33	-Sonido ambiente de ciudad -Sonido de tráfico -Sonido de autopista	-Sonido freno de carro -Sonido grito de personas	N/A	Dante se toma la cabeza del susto y otros transeúntes que gritan o se cogen la cabeza,	Música ambiental de tensión
13	34	-Sonido ambiente de ciudad -Sonido de tráfico -Sonido de autopista	-Sonido golpe del carro al perro -Sonido grito de personas -Aullido de Rod -Sonido pasos de Dante corriendo	N/A	El auto esquiva al perro y lo golpea de costado, al animal que se queja con fuertes aullidos alzando su pata se logra devolver tirándose al lado de la carreta, desde el costado detrás de la carreta, una niña y su papá observan el accidente, ella trata de ir donde el perro pero su papá no la deja tirándola del brazo, Dante muy conmovido por el	Música ambiental de tensión

					animal, olvida su pena, centrado en el enorme perro se agacha y se miran, trata de cogerlo pero el perro aún muy asustado ladra y gruñe, Dante persiste logra acariciar al perro ganándose su confianza,	
13	35	-Sonido ambiente de ciudad -Sonido de tráfico -Sonido de autopista	-Sonido gemidos de Rod -Sonido pasos de la niña corriendo -Sonido pasos del papá de la niña -Sonido pasos de Dante	-Efecto de sonido ojo de Dante -Efecto de sonido animación	La niña se suelta de su papá llegó corriendo, también acaricia al perro, el papá llama a la niña y se dirige a ella, Dante observa con asombro como ella ahora tiene color, Dante trata de alzar al perro este se queja, la niña le ayuda con la parte de atrás y logran subirlo a su carreta, ella lleva un globo amarrado a la muñeca con la imagen de la Tierra el cual suelta y amarra en un costado de la carreta. El papá llega y se la lleva de la mano. Dante desconcertado por la situación Observa el globo elevado y a la niña marcharse, él también se marcha con su nuevo amigo saliendo de cuadro, quedando en la escena a lo lejos el vendedor de globos a un costado	Musica ambiental suave
14	36	-Sonido de fondo de ciudad	-Sonido gemidos del Rod -Sonido tablilla	N/A	Dante de pie entablilla y amarra la pata del perro que está sentado encima de su carreta.	Música suave
15	37	-Sonido ambiente suave de ciudad	-Sonido pasos Dante -Sonido de Rod contento	N/A	Entre sombras sale Dante y su amigo quién lleva la placa que estaba colgada en la carreta con el nombre de Rody, rebosan de color y tiran con entusiasmo, llevan una gran carga,	Música suave
15	38	-Sonido ambiente	-Sonido ladrido de Rod		Al llegar al parque	

		suave de ciudad	-Sonido pasos de Rod en el césped -Sonido patas de Rod escarbando -Sonido de Rod contento	-Efecto de sonido ojo de Dante	Rody ladra, Dante lo suelta, el perro se dirige a un árbol y orina recorre el parque, subjetiva de Dante, observa a lo lejos mientras el perro escarba un hueco, la bomba medio desinflada que lleva la imagen de la tierra entra a cuadro colgada a un lado de su carreta, se queda pensativo contemplandola, Llama a su perro que se ve de fondo sigue corriendo y brincando en dos patas,	Música suave
16	39	-Sonido ambiente de circo	-Sonidos aplausos del público -Sonido de Rody contento	N/A	Vemos a DANTE en el prado con su amigo RODY que brinca en dos patas, la placa que lleva su nombre brilla, Dante le tira pedazos de comida como premio mientras varias manos lo aplauden.	Música de circo
17	40	-Sonido ambiente suave de ciudad	-Sonido de Rod contento -Sonido de pasos sobre el césped	N/A	La luna se ve completa, luego se ve en la cima de la Colina del parque las siluetas de Rody y Dante, el perro camina en dos patas y Dante lo aplaude, luego le da bocados de comida, la camara se acerca y todo queda de color. Se sientan juntos y miran la ciudad, de espaldas los vemos dante observa a su costado la flor que vio aquella vez, ahora sin pétalos y partido su tallo, triste la acaricia.	Música suave
17	41	-Sonido ambiente suave de ciudad	-Sonido pasos sobre el césped -Sonido de basura	N/A	Desde la carreta se ven Bajar de la colina llegan y se acuestan y cierran el techo, RODY con su gran fuerza se sienta y empuja el techo abriendo de golpe, DANTE enojado empuja su lomo forzandolo a acostarse y cierra de nuevo el techo,	Musica suave

17	42	-Sonido ambiente suave de ciudad	N/A	N/A	En la oscuridad vemos los enormes ojos de RODY que miran para todo lado	Musica suave
17	43	-Sonido ambiente suave de ciudad	-Sonido alegría Rod	N/A	El perro vuelve a sentarse con fuerza abre el techo y saca su gran cabeza, se queda contemplando una estrella que pasa, DANTE enojado vuelve a empujar su lomo pero se queda mirándolo y asombrado también mira el cielo, deja el techo abierto se acuesta y juntos contemplan las estrellas.	Música suave
17	44	-Sonido ambiente suave de ciudad	N/A	N/A	Se ve como pasa la luna y sale el sol, esto se repite por varios días.	Música suave
18	45	-Sonido ciudad de fondo	-Sonido spray	N/A	Dante sentado en un andén agita un tarro de spray luego pinta la última parte que le falta de su carreta, se pone de pie y coloca un letrero al lado de su vehículo que dice BANCO DE SEMILLAS RODANTE. GRATIS.	Música suave
19	45	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	N/A	N/A	Dante sentado en un andén agita un tarro de spray luego pinta la última parte que le falta de su carreta, se pone de pie y coloca un letrero al lado de su vehículo que dice	Música suave
19	46	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonidos risas de niños	-Efecto sonido ojo de Dante	Dante en la esquina del parque observa que hay muchos niños la mayoría no tienen color, decide que es el momento perfecto para hacer su show. Entran a cuadro al centro del parque tirando los dos la carreta que ahora luce muy decorada, dante suelta a	Música suave

					Rody este sale rápidamente a jugar con otros perros,	
19	47	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonido chiflido Dante -Sonido de pasos de Rod corriendo	Efecto sonido ojo de Dante	Dante se alista para la ocasión, maquillándose en un espejo de mano y colocándose un tocado, también prendas de vistosos colores, cuando está listo llama a su perro de un chiflido, Rody inmediatamente llega,	Música suave
19	48	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonido collar -Sonido carreta	N/A	Le coloca unas gafas al perro y un adorno en su collar, abren la carreta que ahora está diseñada para servir de escenario y se preparan para iniciar su show.	Música suave
19	49	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonido de patas de Rod en el césped -Sonido de público	N/A	Rody camina en dos patas, hace un recorrido por el parque atrayendo a los niños hasta la carreta	Música suave
19	50	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonido redoblante	N/A	Cuando todo está listo, Dante saluda a su público, luego le ofrece una planta al perro la toma con el hocico, vemos un redoblante tocado por DANTE	Música suave
19	51	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonido de patas de Rod en el césped -Sonido de Rod cavando en la tierra -Sonido de público -Sonido de regadera	N/A	En diagonal el perro camina a un lugar despejado en dos patas y empieza a cavar, luego coloca la planta y le hecha tierra, Rody se dirige a la carreta en 2 patas entra a cuadro la mano de Dante con una regadera el perro la coje con el hocico y rocía la planta que acaba de sembrar	Música suave
19	52	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonido de balde -Sonido de público	N/A	El perro toma un balde lleno de semillas que le ofrece la mano de Dante que entra a cuadro por el lado pasa por los niños para que tomen algunas semillas y las guarden en sus	Música suave

					bolsillos. Los niños toman color.	
19	53	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonido de público -Sonido de carreta	N/A	Dante también toma algunas y a continuación les muestra cómo se siembran correctamente. Encima de la carreta tiene varias plantas sembradas de diferentes tamaños, les enseña a los niños, señalando una a una como es el proceso de crecimiento desde que se siembra y está lista para trasplantar.	Musica Suave
19	54	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido de parque	-Sonido aplausos -Sonido del público -Sonido risas niños	Efecto de sonido ojo de Dante	Los Niños aplauden a Dante y Rody hacen una venia y proceden a guardar todo en su carreta	Música suave
20	55	-Sonido ciudad de fondo suave	-Sonido de público	N/A	Vemos de costado la carreta de Dante abierta, con las plantas encima organizadas cada vez más grandes, el sol pasa varias veces mientras las plantas crecen	Música suave
21	56	-Sonido ciudad de fondo suave	-Efecto de sonido ronquido -Sonido viento -Sonido de latidos y aullidos de perro	N/A	La carreta esta parqueada a un costado de la avenida del parque dentro DANTE duerme,	N/A
21	57	-Sonido ciudad de fondo suave	-Sonido de voz de Dante agitada	N/A	En la oscuridad DANTE abre los ojos se mueven hacia el lado izq. agitados	N/A
21	58	-Sonido ciudad de fondo suave	-Sonido de camión de la perrera -Sonido de pasos de Dante corriendo -Sonido lamentos de Rod	N/A	Sale de su carreta, un camión de la perrera pasa a toda prisa por el lado, él trata de pararlo, pero casi es atropellado siguen a toda marcha, triste y enojado observa cómo su perro se marcha entre barrotes,	Música ambiente tensa

21	59	-Sonido ciudad de fondo suave	N/A	N/A	Desconsolado coloca sus brazos encima de la carreta con la cara pegada a ella, mira el globo desinflado de la tierra, frunce el ceño y sale corriendo en la dirección que se llevaron a su perro	Música suave
22	60	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido parque	-Sonido voces de personas	N/A	La cámara se eleva desde la carreta y vemos como un par de niños junto a sus padres siembran pequeños brotes de árboles de sus semillas, ahora ellos rebosan de color,	Música suave
22	62	-Sonido ciudad de fondo suave -Sonido parque	-Efecto sonido cadena	N/A	El perro lleva en el cuello un collar con el nombre de RODANTE. FIN	Música suave in crescendo

- Escena: Cambio de tiempo o espacio en la narrativa
- Plano: Unidad mínima de narración
- Acción: Sonidos producidos por los personajes al desarrollar la acción, relación con los verbos(caminar, comer)
- Ambiente: Paisaje sonoro particular de un lugar o locación, está determinado por el espacio y el tiempo de la narración.
- Efectos (fx): Sonidos de características y particularidades especiales, que no hacen parte del universo sonoro obtenido por la acción de los personajes. (Efectos especiales: Nave espacial, dinosaurio, explosión, etcétera.)
- Personajes: Desarrollan las acciones
- Música: Composición rítmica de sonidos en una secuencia temporal.

MONTAJE

Propuesta de edición

La animación es la técnica cinematográfica que consiste en fotografiar una serie de figuras, generalmente dibujadas o modeladas, con mínimos cambios de posición para dar una impresión de movimiento cuando se proyectan de manera continuada a cierta velocidad.

La Animación comparte varias de sus cualidades, principios y funcionalidades, pero con un tratamiento diferente del concepto de realidad: ya no se trata de registros filmicos auténticos, sino de una realidad simulada mediante las ilustraciones en movimiento.

La animación por ordenador recoge todas las herramientas necesarias para diseñar, modelar y renderizar las imágenes 2D o modelos 3D necesarios para componer una animación. Para la animación 2D se crea una ilusión de movimiento, mostrando en pantalla una sucesión de imágenes con ligeras variaciones (movimientos, cambios de forma, tamaño, color). Para las animaciones 3D se modelan los objetos en 3D y luego se les otorga un esqueleto virtual. Este esqueleto sirve para crear los distintos movimientos del modelo 3D y, una vez compuesta la animación a base de una secuencia de estos movimientos, se renderiza la animación.

Con la animación 2D o 3D se incrementa notablemente la calidad de un MDM aportando dinamismo, atractivo y creatividad, motivación, interactividad y ejemplificación; además, sintetiza el contenido reduciendo la cantidad de texto.

Las animaciones secuenciales son muy eficaces para ilustrar el funcionamiento de las cosas, para demostrar procesos, hechos, evoluciones, mostrar el interior de los objetos y simular fenómenos muy difíciles de registrar en la realidad mediante la utilización de otros medios.

La animación de Rodante se trabajará desde el montaje orgánico (se basa en el flujo de la animación permitiendonos modificar los planos primordialmente en el protagonista, ejemplo, de un plano general sacar un primer plano del rostro) y tonal (se evidencia en lo rítmico, el ritmo de la música marcará el corte del plano en la

animación). Haciendo referencia a un mundo distópico en un entorno de Cyberpunk y el transhumanismo. Desde el valor del corte entendido como el momento en que se dividen las escenas, nuestro interés es mostrar las expresiones del personaje como se plantea en el guión técnico en la escena cinco donde dante acostado en su carreta se le despierta y es allí donde se juega con los planos detalles de sus ojos y las expresiones de su rostro y a la vez los planos generales que muestran todo su entorno involucrando con una serie de elementos con colores saturados, la contaminación, en el entorno acompañado de espacios llenos de escombros y basuras los cuales forman parte del montaje. Se le dará relevancia a los sentimientos y posturas de los planos que comienzan y finalizan las escenas acompañado del sonido que le dará más sentido de pertenencia siendo algunos robóticos y de sintetizadores. Partiendo de la propuesta del director dando prioridad a la historia contada desde su punto de vista en base al entorno psicosocial que le dará un giro a los personajes. Todo se mezclará a la hora de montar el material a editar, teniendo como base el guión técnico y el storyboard donde inicialmente se le da vida a la historia.

En el último corte se le dará relevancia a la edición conceptual a cargo del director para crear los sentimientos y las sensaciones necesarias.

En el momento de editar nos enfocaremos principalmente en esos movimientos de cámara que jugaran con toda la iluminación y el arte de los escenarios para así darle ese ritmo distópico y transhumanista en la puesta en escena. Se jugará con los movimientos del protagonista quien estará todo el tiempo involucrado en este ambiente cyberpunk.

Con respecto a la finalización, el editor se dispondrá a editar la imagen teniendo en cuenta que se recibirá la mezcla de audio, efectos y colorización para poder exportar y disponer el formato que se necesite generando así una compilación de toda la información.

Agencia de Publicidad Pixel Creativo

<https://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html>

Formatos y Procesamiento de Animación

https://es.wikiversity.org/wiki/Formatos_y_procesamiento_de_animaci%C3%B3n

Motion graphics de la animación

<https://www.domestika.org/es/blog/4241-motion-graphics-que-es-y-para-que-sirve>

Programas para la realización



Adobe Illustrator

Herramienta indispensable en la realización de las ilustraciones de personajes, fondos y ambientación de la historia.



Adobe After Effects

Este software nos permite crear movimiento por medio de la técnica de motion graphics, unificando los personajes con los fondos.



Duik Bassel.2

Este programa de rigging nos permite darle movimiento a los personajes de una forma realista, por la creación automática de los huesos y articulaciones.

PRODUCCIÓN

Nuestro proyecto “Rodante” inicia con una bitácora completa y descriptiva del mundo y los personajes de la historia. La temática y atmósfera pensada por nuestro Director Javier Martinez, logra nuestra atención.

Se da paso a la creación del guion literario y de ahí se desprenden las diferentes propuestas por departamentos, llegando a la toma de decisiones acertadas para la entrega de nuestro trabajo de grado y con aspiraciones de lograr un cortometraje animado de ficción realizable y con un alto nivel de distribución.

- Para la sustentación de trabajo de grado se plantea la entrega del libro de producción, monografía, dossier y teaser. Debido al tiempo de 13 semanas y la coyuntura global COVID19 que no permite acercamiento social y se desarrolla todo el proyecto de forma remota.
- Se hace la distribución de los cargos pensando en las habilidades de cada integrante del grupo, aunque se dividen actividades según cronograma por entregas, logrando que el trabajo sea equitativo para los 5 integrantes.
- Se decide contratar un ilustrador calificado para la creación de personajes, fondos y storyboard asesorado continuamente por dirección y producción, ayudando a los tiempos del cronograma y se aplica un compromiso económico de \$340.000 por cada integrante del grupo (5 personas) como único importe para la realización del teaser.
- Se propone sustentar nuestro proyecto, pensado en la realización formal del cortometraje animado de ficción de 7 a 10 minutos de duración en el año 2021.

Ficha Técnica

TÍTULO RODANTE
PRODUCTORA ALISSON BENAVIDES
DIRECTOR JAVIER MARTÍNEZ

NOMBRE	ID	CARGO	CELULAR	DIRECCIÓN	MAIL
ALISSON BENAVIDES	1047487841	PRODUCCIÓN GENERAL	3045447035	Cra113 # 16h - 62	alisson.benavides@cun.edu.co
JAVIER MARTINEZ	79881918	DIRECCIÓN GENERAL Y FOTOGRAFÍA	3217349232	Cr 4# 6b-20	javier.martinez@cun.edu.co
DAVID MORENO	1030615881	DIRECTOR DE ARTE	3057062415	Cr 52A Sur # 82 - 45	jeisson.moreno@cun.edu.co
JEISSON PARRA	1030528014	DIRECTOR DE SONIDO	3125048057	Cra 88 D # 8 C-21	jeisson.parraj@cun.edu.co
ANDRES OLASCOAGA	1064991804	DIRECTOR DE POSPRODUCCIÓN	3193964856	Cr 82 # 11b - 39	andres.olascoaga@cun.edu.co
NEIDER GOMEZ	1023957363	ILUSTRADOR	3186832632	Cl 31 sur # 2b - 11	neidergomez96@gmail.com
SEBASTIAN QUINTÍN	1023956200	ASISTENTE DE PRODUCCIÓN	3005145586	Cl 73 sur # 77L - 46	juan.quintin@cun.edu.co
ERIKA CASTELBLANCO	1031164445	ASISTENTE DE ARTE	3168518014	Cl 26ª sur # 12 - 54	erika.castelblancoq@cun.edu.co

Cronograma por actividades

Título		RODANTE		
Productor		ALISSON BENAVIDES		
Director		JAVIER MARTÍNEZ		
Asesor Temático		LUIS FERNANDO GASCA		
FASES	ACTIVIDADES DE CADA FASE	INSTRUMENTOS A APLICAR (entregables)	RESPONSABLE	FECHA DE ENTREGA
DESARROLLO <i>del 01 al 23 de septiembre 2020</i>	Investigación	Tratamiento audiovisual	Dirección, Fotografía, Arte, Sonido y Producción	15 de Septiembre 2020
	Propuesta audiovisual			
	Creación de Guión	Guión	Dirección	
	Desglose para StoryBoard	Personajes animados y dos escenografías.	Dirección	
	Entrega de dos personajes y dos escenografías.		Producción	
	Retroalimentación para corrección de Guiones	Acta de Reunión	Dirección y Producción	10 de septiembre 2020
	Ajuste final de Guiones Aprobación Final Guiones	Acta de Reunión	Dirección y Producción	23 de septiembre 2020
PRE-PRODUCCIÓN <i>del 10 de septiembre al 04 octubre 2020</i>	Propuesta de fotografía	Propuesta por departamentos de producción	Dirección de fotografía, arte, sonido y montaje.	30 de septiembre 2020
	Propuesta de Arte			
	Propuesta de Sonido y musicalización			
	Propuesta de graficación y motion graphics			
	Desglose de producción	Desglose de producción	Producción	
	Cronograma			
	Presupuesto	Presupuesto	Producción	16 de septiembre 2020
	Personal	Contrato del ilustrador		10 de septiembre 2020
	Guión Técnico	Fotografía	Dirección de fotografía	01 de octubre 2020
	Storyboard	Fotografía		
	Firma de contrato de ilustrador	Autorizaciones de locaciones, musicalización y personajes	Producción	25 de septiembre 2020
Derechos de autor del guión				

Presupuesto por departamentos para taser

DEPARTAMENTO DE ARTE	REQUERIMIENTOS	VALOR	DESCUENTO	DONADO	PRESTADO	ALQUILADO	COMPRADO
DISEÑO DE PERSONAJES	DANTE	\$ 100.000					X
	ROD	\$ 100.000					X
	NIÑA	\$ 100.000					X
DISEÑO DE ESCENOGRAFIA	LA COLINA	\$ 120.000					X
	CALLES	\$ 240.000					X
	CALLEJON	\$ 120.000					X
	EL PARQUE	\$ 120.000					X
	CARRETERA	\$ 240.000					
DISEÑO DE AMBIENTACIÓN	LA CARRETA	\$ 100.000					X
	BANCO DE SEMILLAS RODANTE	\$ 100.000					X
TOTAL:		\$ 1.340.000	PAGO EN EFECTIVO AL DISEÑADOR NEIDER GOMEZ TEL: 3186832632				

DEPARTAMENTO DE EDICIÓN	REQUERIMIENTOS	VALOR	DESCUENTO	DONADO
ORGANIZAR ESPACIO DE TRABAJO	Unificar los archivos de illustrator con affter efects y organizar las carpetas y los backup.	\$ 50.000		ALISSON BENAVIDES
UNIFICAR CAPAS	Unir las capas de cabeza, cuerpo y extremidades de los personajes.	\$ 100.000		ALISSON BENAVIDES
RIGGINS	Dar movimiento a los personajes según requerimiento del guión	\$ 1.000.000		DAVID MORENO
ANIMACIÓN	Animar los personajes, fondos y elementos de Rodante según el guón (45 seg)	\$ 2.500.000		JAVIER MARTINEZ
EDITAR	Montaje	\$ 120.000		JAVIER MARTINEZ
	Creditos	\$ 300.000		ANDRES OLASCOAGA
	Exportar definitivo	\$ 50.000		JEISSON PARRA

SONIDO	Grabación de folley y ambientes	\$ 1.200.000		JEISSON PARRA
	Musicalización	\$ 2.000.000		JEISSON PARRA

DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA	REQUERIMIENTOS	VALOR	DESCUENTO	DONADO	ALQUILADO	COMPRADO
PERSONAJES	Detalles de personajes Cyberpunk	\$ 1.000.000		DAVID MORENO		
ESCENOGRAFIA	Iluminación de espacios y movimientos naturales de escenografía (calles, colona, parque)	\$ 2.000.000		DAVID MORENO		
AMBIENTACIÓN	Textura y movimiento de personajes	\$ 1.200.000		ALISSON BENAVIDES		
STORYBOARD	62 Planos Ilustrados	\$ 360.000				NEIDER GOMEZ
CORRECCIÓN DE COLOR PROYECTO FINAL	ANIMACIÓN	\$ 2.500.000		JAVIER MARTINEZ		

DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN	REQUERIMIENTOS	VALOR	DONADO	PRESTADO	COMPRADO
COMPRAS	DISCO DURO	\$ 205.000		ALISSON BENAVIDES	
	MEMORIA USB 64GB	\$ 45.000		ALISSON BENAVIDES	
	POSTER	\$ 60.000			GRAFICA S.A.
DISEÑADOR	PERSONAJES, FONDOS, STORYBOARD	\$ 1.700.000			NEIDER GOMEZ
OTROS	ALIMENTACIÓN	\$ 350.000	PERSONAL		
	TRANSPORTE	\$ 150.000			BEAT APP

Presupuesto general

RESUMEN PRESUPUESTAL "RODANTE"		
PREPRODUCCIÓN	\$ 3.129.900	5%
PRODUCCIÓN	\$ 28.508.246	47%
POSPRODUCCIÓN	\$ 9.350.000	15%
PROMOCIÓN, LANZAMIENTO Y DISTRIBUCIÓN	\$ 20.000.000	33%
TOTAL	\$ 60.988.146	100%

ETAPA	DEPARTAMENTO	CONCEPTO	UNIDAD	CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL	VALOR TOTAL POR DPTO	TOTAL POR ETAPA
PREPRODUCCIÓN	Producción	PLAN DE DATOS Y VOZ	MES	1	\$ 60.000	\$ 60.000	\$ 829.900	\$ 3.129.900
		USB 62GB	UNIDAD	1	\$ 50.000	\$ 50.000		
		DISCO DURO DE 1 TERA	UNIDAD	1	\$ 180.000	\$ 350.000		
		TARJETA GRAFICA WALCOM	UNIDAD	1	\$ 369.900	\$ 369.900		
	Dirección	ESCRITURA DE GUION	MES	1	\$ 2.300.000	\$ 2.300.000	\$ 2.300.000	
			NA	1	\$ -	\$ -		
	Arte		NA	1	\$ -	\$ -	\$ -	
			NA	1	\$ -	\$ -		
	Fotografía		NA	2	\$ -	\$ -	\$ -	
			NA	1	\$ -	\$ -		
Diseño Gráfico	ILUSTRADOR	MES	2	\$ 850.000	\$ 1.700.000			
Foto fija		NA	1	\$ -	\$ -			
Sonido		NA	1	\$ -	\$ -	\$ -		
PRODUCCIÓN	Producción	ADOBE AFTER EFFECTS	MES	2	\$ 79.123	\$ 158.246	\$ 8.508.246	\$ 28.508.246
		HONORARIOS	MES	2	\$ 4.000.000	\$ 8.000.000		
			NA	1	\$ -	\$ 350.000		
			NA	1	\$ -	\$ -		
	Dirección	HONORARIOS	MES	2	\$ 6.000.000	\$ 12.000.000	\$ 12.000.000	
			NA	1	\$ -	\$ -		
	Arte	HONORARIOS	MES	2	\$ 4.000.000	\$ 8.000.000	\$ 8.000.000	
			NA	1	\$ -	\$ -		
	Fotografía		NA	1	\$ -	\$ -	\$ -	
			NA	1	\$ -	\$ -		
Diseño Gráfico	HONORARIOS	MES	1	\$ 4.000.000	\$ 4.000.000			
Foto Fija		NA	1					
Sonido	HONORARIOS	MES	2	\$ 4.000.000	\$ 8.000.000	\$ 8.000.000		
POSPRODUCCIÓN	Producción	MONTAJISTA	SEMANAS	3	\$ 2.000.000	\$ 6.000.000	\$ 9.350.000	\$ 9.350.000
		MUSICO	SEMANAS	2	\$ 1.500.000	\$ 3.000.000		
		ALQUILER ESTUDIO DE SONIDO	DIAS	5	\$ 200.000	\$ 350.000		
			NA	1	\$ -	\$ -		
	Diseño Gráfico		NA	1				
	Foto Fija		NA	1				
Montaje		NA	1	\$ -	\$ -	\$ -		
PROMOCIÓN, LANZAMIENTO Y DISTRIBUCIÓN	Producción	PUBLICIDAD	PAQUETE	1	\$ 4.000.000	\$ 4.000.000	\$ 20.000.000	
		PAGO A CONVOCATORIAS	PAQUETE	1	\$ 1.000.000	\$ 1.000.000		
		VIATICOS	PAQUETE	1	\$ 10.000.000	\$ 10.000.000		
		TIQUETES	PAQUETE	1	\$ 5.000.000	\$ 5.000.000		
GRAN TOTAL							\$ 60.988.146	

Ruta de Festivales

El resultado de este proyecto de grado es presentar un teaser profesional y una propuesta de elaboración completamente desarrollada para iniciar nuestro recorrido en marzo 2021 presentando “Rodante” en la convocatoria de animación de siete a catorce minutos en el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico FDC con la finalidad de conseguir el estímulo económico que requiere el rodaje del cortometraje completo.

https://www.convocatoriafdc.com/realizacion_corto_animacion

Una vez se logre el presupuesto de 61 millones que requiere el rodaje, se dará inicio a la creación del cortometraje animado de ficción RODANTE para tenerlo hecho a inicios del 2022.

El recorrido de festivales empieza en Europa:

- **The VFX Festival**, Marzo 2022 categoría *animación* Lugar: Londres, Reino Unido.
<https://magazine.artstation.com/2020/02/the-8th-annual-vfx-festival/>
- **TRICKFILM Festival Internacional de Cine de Animación de Stuttgart**, Mayo 2022 categoría cortometraje Lugar: Alemania
<https://es.unifrance.org/festivales-y-mercados/737/trickfilm-festival-internacional-de-cine-de-animacion-de-stuttgart>
- **Premios Quirino de la Animación Iberoamericana**, Junio 2022 en el categoría *Cortometraje*, Lugar: Tenerife, España.
<https://premiosquirino.org/>

- **MUNDOS DIGITALES**, Festival Internacional de Animación, Efectos Visuales y Nuevos Media Julio 2022 en la categoría *cortometraje animado*, Lugar: Coruña, España.
<https://www.mundosdigitales.org/eventos/es/>
- **Mecal Pr**, Festival Internacional de Cortometrajes y animación de Barcelona, Octubre 2022 categoría *cortometraje animado* Lugar: Barcelona, España.
<https://mecalbcn.org/>

También se espera hacer un recorrido por algunos festivales de nuestro país:

- La Truca <https://latrucafestival.com/>
- Cinetoro <https://cinetoro.co/>
- CORTOSCALI Cali, Colombia. <https://cortoscali.com/>

Una vez lograda la meta de distribución de dos años se subirá el contenido a una plataforma para libre descarga. El mensaje de RODANTE es cuidar el medio ambiente y mejorar las relaciones humanas, nuestra intención es llegar a la mayor cantidad de personas posible para concientizar.

ANEXOS

NEIDER GÓMEZ

CLIENTE:
JAVIER MARTINEZ

Cliente
Nº JM002

COTIZACIÓN

Fecha: 25/10/2020

DESCRIPCIÓN	TIEMPO	PRECIO
1. Carreta (1)	15 – 20 días	220.000
2. Ajustes (Ensuciar los diferentes escenarios)	10 – 15 días	120.000
3. Escenario calle (1)	10 – 15 días	120.000
*Cambios después de la 3ra revisión	4 – 8 días	40.000
SUB-TOTAL	IMPUESTOS	TOTAL

Neider Yovanni Gómez Torres

318 683 26 32 | neidergomez96@gmail.com

TÉRMINOS

1. Forma de pago: Se puede realizar las consignaciones a la cuenta de Bancolombia No 388-601329-21 Ahorros, Por Nequi al número de celular: 318 683 26 32 o en efectivo
2. Validez de la cotización: (20) días después de la fecha de la cotización

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1. Se realizará un (1) escenario, el cual es una carreta en 2D para animación, basados en los requerimientos del cliente, con su bocetación, diferentes vistas por dentro y por fuera, separados por capas para animar.
2. Se realizará los ajustes de los escenarios, dando un ambiente más sucio, más viejo, con tuberías oxidadas, más humo.
3. Se realizará un (1) escenario basados en las especificaciones del cliente, siguiendo el proceso de boceto, color y arte final, cada escenario será entregado en su archivo nativo y separado por capas para su uso en la animación.

PARA INICIAR EL PROYECTO

- Para empezar el trabajo se realizará el (25%) del pago al inicio de cada ítem, (25%) al aprobar los bocetos y el (50%) restante, cuando se finalice cada ítem.

CONTRATO DE OBRA POR ENCARGO

Entre los suscritos a saber **JAVIER ALBERTO MARTINEZ LOPEZ**, debidamente representado por **CORPORACIÓN UNIFICADA NACIONAL DE EDUCACION SUPERIOR – CUN**, identificado con la cédula de ciudadanía número **79.881.918** de Bogotá, mayor de edad, domiciliado en Bogotá, quien en adelante se denominará **EL CONTRATANTE**, de una parte y de la otra **NEIDER YOVANNI GOMEZ TORRES**, mayor de edad, domiciliado en Bogotá D.C., identificado cédula de ciudadanía número **1'023.957.363** de Bogotá quien en adelante se denominará **EL CONTRATISTA**, han convenido en celebrar el presente contrato de obra por encargo, sujeto al siguiente:

CLAUSULADO

PRIMERA – OBJETO

En virtud del presente contrato, EL CONTRATANTE, encarga a EL CONTRATISTA la realización de creación de tres (3) personajes en 2D para animación, basados en los requerimientos del director con sus bocetos, diferentes vistas, personajes terminados y separados por capas para animar, con diferente vestimenta (si es necesario) y expresiones faciales. Se realizará la expresión gráfica de las setenta (70) escenas requeridas basándose en el guion o escaleta del cliente, explicando detalladamente lo que sucede en cada escena. Se realizarán los cinco (5) escenarios basados en las especificaciones del cliente, siguiendo el proceso de boceto, color y arte final, cada escenario será entregado en su archivo nativo y separado por capas para su uso en la animación.

SEGUNDA – OBLIGACIONES DE LAS PARTES

EL CONTRATANTE se compromete a:

Proporcionar a EL CONTRATISTA toda la información básica para la ejecución del trabajo, que será disponible, fiable, correcta, actualizada y completa.

Pagar cumplidamente el valor del contrato como contraprestación a la elaboración de la obra encargada **MILLON SETECIENTOS MIL PESOS (\$1'700.000)** pago del 50% acordado a la fecha 20 de septiembre 2020 y el 50% restante al recibir el trabajo en su totalidad para el 5 de noviembre 2020.

Entregar en tiempo la información necesaria para la realización de la obra.

EL CONTRATISTA se compromete a:

Realizar su mejor esfuerzo en la creación de la obra contratada de modo diligente y competente.

Cumplir con las fechas y plazos acordados entre los suscritos.

Corregir la obra cuando esta incumpla el encargo, o requiera modificaciones específicas del director siempre y cuando EL CONTRATANTE, solicite a EL CONTRATISTA, en un plazo de tres días (3)

hábiles a partir de la entrega de la obra, estableciéndose un plazo máximo de ajustes, arreglos o correcciones de otros cinco días hábiles dependiendo de la gravedad o complejidad de la enmienda o corrección.

TERCERA - CESIÓN DE LA(S) OBRA(S) OBJETO DEL CONTRATO

EL CONTRATISTA cede en exclusiva EL CONTRATANTE, la obra denominada personajes, escenarios y storyboard de Rodante, que mediante este contrato se le encargaron y por ello, EL CONTRATISTA no podrá ceder a terceros ninguno de los derechos ni obligaciones establecidas en el presente contrato, salvo autorización expresa y por escrito de EL CONTRATANTE.

La cesión de estos derechos se extiende a nivel mundial y durará hasta que la citada obra pase al dominio público.

En caso de que EL CONTRATISTA aporte materiales que, siendo objeto de protección en propiedad intelectual, hayan sido utilizados para la realización de la obra encargada, EL CONTRATANTE, quedará exento de toda responsabilidad en que pudiera incurrir por cualquier violación de tales derechos con respecto a terceros (entendiendo por terceros cualquier persona natural o jurídica) diferente a los contratantes.

CUARTA - DURACIÓN Y ENTREGA DE LA(S) OBRA(S)

La entrega de la(s) obra(s) creadas en desarrollo del presente contrato, se llevará a cabo dentro de un plazo de cuarenta y cinco (45) días contados a partir de la fecha de inicio de la contratación. Este plazo es prorrogable de mutuo acuerdo entre las partes.

Una vez finalizado el desarrollo del objeto del contrato y aceptada por EL CONTRATANTE toda la obra creadas, EL CONTRATISTA deberá hacer entrega formal de las mismas, junto con cualquier otra documentación que se haya generado con motivo de este contrato, de tal forma que sólo existirá una copia de la totalidad del material relativo al objeto del contrato en poder exclusivo de EL CONTRATANTE.

La entrega de la obra se efectuará por medio de archivos comprimidos usando plataformas virtuales o de modo presencial según lo acordado entre las partes.

QUINTA - PRECIO Y FORMA DE PAGO

Como remuneración económica por concepto de la ejecución de la obra contratada, presente y contraprestación por la cesión de los derechos patrimoniales de autor la obra EL CONTRATISTA, percibirá la suma de millón setecientos mil pesos (\$1'700.000) asumida en su totalidad por EL CONTRATANTE.

El pago se efectuará en las fechas establecidas en forma de consignación a la cuenta de Bancolombia No 388-601329-21 Ahorros, Por Nequi al número de celular: 318 683 26 32.

SEXTA - PROPIEDAD INTELECTUAL—

Como consecuencia de la cesión de los derechos patrimoniales de EL CONTRATISTA a EL CONTRATANTE, la titularidad de dichos derechos patrimoniales de la obra contratada le corresponde en exclusividad al CONTRATANTE.

El presente contrato se firma a los catorce (14) días del mes de septiembre del año 2020.

EL CONTRATANTE



Javier Alberto Martinez
CC. 79.881.918

EL CONTRATISTA



Neider Gómez Torres
CC. 1023957363